

**Specijalni osvrt: Najbolji hardware 2007.**

MART 2008. 21. BROJ

# PLAY!



**CT Computers**  
Member of  
ComTrade Group

## COVER STORY: **TUROK**

**PREVIOUS:**  
**GRAND THEFT AUTO IV**  
**STARCRRAFT 2**  
**SPORE**  
**...AND MORE**

**REVIEWS:**  
**THE CLUB**  
**GUITAR HERO 3**  
**SINS OF THE SOLAR EMPIRE**

**HARDWARE:**  
**THERMALTAKE SOPRANO FX**







# Savršenstvo koje sanjaš!

**CALL CENTER**  
**011 201 56 78**

[www.comtradeshop.com](http://www.comtradeshop.com)



„CELERON, CELERON INSIDE, CENTRINO, CENTRINO LOGO, CORE INSIDE, INTEL, INTEL LOGO, INTEL CORE, INTEL INSIDE, INTEL INSIDE LOGO, INTEL VIIV, INTEL VPRO, ITANIUM, ITANIUM INSIDE, PENTIUM, PENTIUM INSIDE, XEON, AND XEON INSIDE ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF INTEL CORPORATION OR ITS SUBSIDIARIES IN THE UNITED STATES AND OTHER COUNTRIES.”





## Tastatura G600

- Quick 4-speed taster - Normal, Hight-Speed, Turbo, Extreme
- Mogućnost brzog premeštanja funkcija tastera jednim klikom
- Vodootporni dizajn
- USB 2.0; PS/2



www.a4tech.com

## Web kamera PK-30MJ

- 5.0 megapiksela
- 15 fps
- Automatsko centriranje
- High-Speed USB 2.0
- Automatsko podešavanje kvaliteta slike



## Zvučnici AS-313

- Drveno kućište
- Magnetska izolacija uređaja
- Precizno prilagođavanje akustici



## Slušalice HS-800

- Ugodne za nošenje
- Savršeno čist zvuk tokom igre
- Izuzetna izolacija okolnog zvuka
- Dužina kabela 2.5m



## Miš X6-800

- Glaser Engine čini ovaj optički miš izuzetno preciznim, sa mogućnošću rada na 99% podloga, uključujući i staklo



**TELIX d.o.o.** - uvoznik i distributer  
**PREDUZEĆE ZA RAČUNARSKI INŽENJERING**  
Bulevar Slobodana Jovanovića 2, Novi Sad  
Tel: 021 489 0 489 Fax: 021 489 0 444  
info@telix.co.yu



**TNT d.o.o.**  
**PREDUZEĆE ZA PROMET I PRODAJU RAČUNARA**  
Kolubarska 18, Beograd  
Tel./Fax: 011 308 55 77  
info@tntdoo.co.yu



ZAPOČNITE SVOJU NAJVEĆU AVANTURU...



PC DVD  
ROM

IGRANJE BEZ MESEČNE PRETPLATE \*

NOVE NIŽE CENE

GUILD WARS PROPHECIES/ GUILD WARS FACTIONS: .....1799DIN.

GUILD WARS NIGHTFALL .....1999DIN.

GW PROPHECIES + GW FACTIONS DOUBLE PACK: .....2999DIN.

GWEN + FACTIONS DOUBLE PACK: .....3350DIN.

GW PLATINUM (GWEN + GWP) + GW FACTIONS DOUBLE PACK: ...3999DIN.





UŽIVAJTE U GUILD WARS MARTU!

[WWW.DISCOVERGUILDWARS.COM](http://WWW.DISCOVERGUILDWARS.COM)

\*Requires product purchase and access to Internet. Player is responsible for all applicable Internet fees.

© 2005 - 2008 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars Factions, Guild Wars Nightfall, and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are the property of their respective owners.



NCsoft®



extreme CC

Extreme CC je autorizovani NC Soft distributer  
Tel: +381 11 3809-143, 3809-144 · [www.extremecc.co.yu](http://www.extremecc.co.yu)





# KLAN INDUSTRIES

[www.klanrur.co.yu](http://www.klanrur.co.yu)



# Uvodnik

## BIOSKOPI

Ja doduše nisam imao priliku da živim u sedamdesetim i osamdesetim kada je bila ekspanzija bioskopa na ovim prostorima, ali živim u dvehiljaditim i imam priliku da vidim kakvi nam se bioskopi "serviraju". Ako ostavimo po strani zatvorene i (nažalost) propale, ostaju nam "Tuckwood", "Roda" i skoro otvoreni "Ster Cinema". E, onda se postavlja pitanje, šta je poenta bioskopa? Za trenutak ćemo ostaviti po strani muvanje devojke iz odeljenja ili koleginice sa faksa, i okrenuti se onome da u bioskopu zapravo hoćete da pogledate neki film...

...a tamo vas čekaju – mala sedišta i uzani prolazi (Tuckwood), blještavo plavo svetlo od kog ne vidite film (Ster) i titl onih belih "presečenih" slova koja se često ni ne vide lepo (svi bioskopi). Onda su tu, naravno, i reklame od 45 minuta po vremenu početka filma, neusaglašenost zvukova u samom ostvarenju, bledunjava i mutnjikava slika i drugi tehnički problemi. Tu su, naravno, i oni koji glasno žvaću i otvaraju šušlave kesice, ali da kažemo da oni nisu proizvod bioskopa, već nas kao naroda. I povrh svega toga, karta za bioskop je 250 ili 280 dinara, piće i kokice ukupno oko 200, pa vas jedan "izlazak" sa voljenom osobom staje negde oko 1000 dinara.

I sve ovo sam napisao da bih zapravo pitao – što onda svi ne bismo sakupili keš za 32" LCD i neki set malo boljih zvučnika, i imali bioskop kod kuće? Sedamdesetih i osamdesetih to sigurno nije mogao biti slučaj, ali tehnika je dosta napredovala, a čini se da je bioskopi baš i ne prate. Barem u Srbiji, naravno. Možda i u tome treba tražiti razloge zbog kojih sve manje ljudi ide u bioskope, pored izuzetno visokih cena, naravno.

## TOP 5

### 1. RATCHET & CLANK: TOOLS OF DESTRUCTION

Šesti nastavak Ratchet & Clank tandema, prvi put na PlayStation 3 konzoli, oduševiće vas izborom oružja, kvalitetom animacije i genijalnim humorom. Još jedna u nizu konzolnih igara koja zaslužuje mesto u vrhu liste.

### 2. GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

Novi Guitar Hero je pred nama, i nudi nam sate i sate muzičke zabave dok se igramo sa kontrolerima oblika gitare, svirajući note od preko šezdeset različitih rock pesama. Online mod je po prvi put u serijalu, a Slash, Tom Morello i Bret Michaels su među glavnim akterima igre.

### 3. PURSUIT FORCE: EXTREME JUSTICE

Pursuit Force je takođe dobio nastavak, koji nam u odnosu na original donosi mnogo raznovrsnije misije, kvalitetan multiplayer, dosta novih igrih likova, kao i nešto novih vozila. "A must have", ako posedujete PSP.

### 4. SINS OF A SOLAR EMPIRE

Pravo osveženje u svetu strateških igara, ova igra se najlakše može opisati kao real-time 4X strategija (eXplore, eXpand, eXploit i eXterminate). Ako volite sci-fi bitke epskih razmera, i misije za koje vam treba više od 15 minuta za kompletiranje, ovo je prava stvar za vas.

### 5. UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT

Još jedna sci-fi real-time strategija našla je mesto u listi najboljih igara ovog meseca. Ona otvara serijal Universe at War igara, i predstavlja neki vid predstave istorije naučne-fantastike, nudeći nam prepoznatljive fore i momente iz poznatih sci-fi dela.



**Broj 21 – mart 2008.**

Izlazi jednom mesečno

Cena: besplatno

**GLAVNI UREDNIK:**

Milan Đukić

**UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:**

Luka Zlatić, Aleksandar Vuletić, Uroš Miletić

**REDAKCIJA:**

Nikola Nešović, Nikola Dolapčev, Srđan Bajić

**SARADNICI:**

Vladimir Kosić, Nenad Dimitrijević, Miloš  
Hetlerović, Stefan Marković, Ivan Ognjenović,  
Vukašin Stijović, Marko Nešović, Nikola  
Branković, Dragan Kosovac, Vladimir Dolapčev

**LEKTOR:**

Andrijana Ćirković

**ART DIREKTOR:**

Ivan Ćosić

**POSTAVKA PRVOG BROJA:**

Jasmina Radić

**PRELOM:**

Miroslav Jović

**KONTAKT:**

PLAY! magazine | [www.play-zine.com](http://www.play-zine.com)

Beograd | [redakcija@play-zine.com](mailto:redakcija@play-zine.com)

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije,  
Beograd, 79,  
PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i odgovorni urednik  
Milan Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) --Beograd  
(Vilovskog 6) : Rur industries, 2006 -  
Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. - Mesečno. - Opis  
izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana  
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)  
COBISS.SR-ID 145535756

58

**The Club**

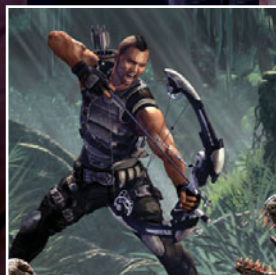
The Club je podzemno, krvavo sportsko takmičenje u kojem uživa elita grada, i stavlja opklade na takmičare koji se svojom gladijatorskom igrom bore za svoj život. U principu, mešavina Devil May Cry-a, Total Overdose-a i Man Hunt-a.



80

**Turok**

Srušili su vaš svemirski brod. Borite se za preživljavanje tamaneći podanike vašeg zakletog protivnika, a usput i dinosauruse željne vaše male glave. Zvuči kao jedan običan dan Turoka, sci-fi heroja indijanskog porekla.



66

**Power Rangers:  
Super Legends**

Lord Zed pokušava da promeni kurs istorije i uništi svakog moćnog rendžera kroz vreme! E pa, ništa od toga! Novi Omega Rendžer će ga, uz pomoć ostalih rendžera, sprečiti u tome.





# AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! jako su važne kako bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili hardvera. Evo kako ih mi delimo:



## Gold

Zlatna nagrada dodeljuje se igri ili proizvodu (hardware-u) koji po svom kvalitetu zaslužuje da nosi najsvetlije odličje PLAY magazina.



## Silver

Znate kada je nešto jako dobro, ali mu fali malo da bude sjajno? E pa u tom slučaju dodeljujemo srebrnu nagradu.



## Bronze

Bronzana nagrada dolazi kao podrška igrama i hardveru koji je dobar ali koji zaslužuje da se makar malo izdvoji od drugih.

7 Uvodnik

8 Sadržaj

10 Techware

13 13th page

14 Flash

22 MacWorld 2008

26 Previews 2008

53 Reviews

54 Universe at War: Earth Assault

56 Sims 2: Castaway Stories

58 The Club

60 Guitar Hero III Legends of Rock

64 The Golden Compass

66 Power Rangers: Super Legends

68 Sins of a Solar Empire

70 Pursuit Force: Extreme Justice

72 Ratchet & Clank: Tools of Destruction

76 The Simpsons Game

80 Turok

84 Hardware

84 Najbolje iz 2007.

90 DFI LanParty DK 790FX vs Biostar TA770 A2+

92 TERMALNO HLAĐENJE

94 ASUS i SPARKLE G92

96 ASUS VW198T

98 Thermaltake Soprano FX

100 Formula na žurci

103 Software

104 Majkrosoft želi Jahu!

106 LEOPARD DOBIO APDEJT

108 VISTA SP1

110 Budućnost Fajrfoksa

## MORE

\*\*\*\*\*

### 22

#### MacWorld

Nešto posle CES-a održan je i MacWorld 2008 koji smo takođe ispratili, te u ovom broju možete pročitati o novitetima u MacSvetu, kao što su operativni sistem Leopard, iPhone i iPod touch, iTunes i MacAir, najtanji laptop na svetu.

### 84

#### Najbolje iz 2007.

Koji je najbolji procesor, grafička karta, ploča, memorija, kućište ili nešto iz periferije što se pojavilo prošle godine? Odgovore na ta pitanja možete naći u hardware sekciji.

### 108

#### Vista SP1

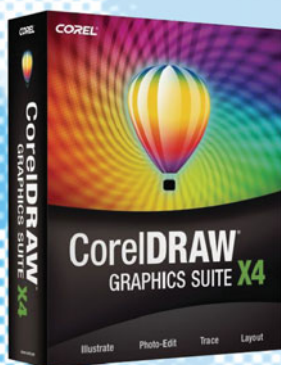
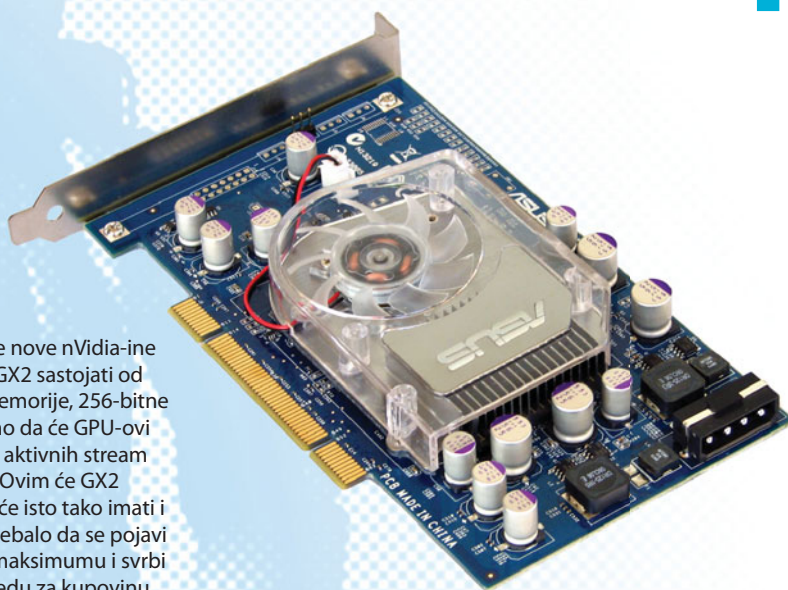
Kao što smo najavili u nekom od prethodnih brojeva, SP1 će se mnogo razlikovati od prethodnog servisnog paketa koji je MS izbacio, a to je XP SP2 koji je bio pravi novi sistem u malom. SP1 je više kodni apdejt i neće sadržati dizajnerska poboljšanja, moćne nove alate ili nezaobilazne dodatke postojećem softveru.





## NVIDIA GEFORCE 9800 GX2

Sa dalekog istoka stižu procurele specifikacije nove nVidia-ine "dvozglave" kartice: već znamo da će se 9800 GX2 sastojati od dve štampane ploče, ukupno 1 GB GDDR3 memorije, 256-bitne veze sa istom i dva G92 čipa, a sada saznajemo da će GPU-ovi biti podešeni da rade na 600 MHz, imaće 128 aktivnih stream procesora na 1.5 GHz i memoriju na 2.0 GHz. Ovim će GX2 verovatno "preišitati" Radeon HD 3870 X2, ali će isto tako imati i veću potrošnju struje, kao i cenu. Kartica bi trebalo da se pojavi 11. marta, tako da ako vam se igra Crysis na maksimumu i svrbi vas prepunjen džep, znate šta je sledeće na redu za kupovinu.



## CORELDRAW GRAPHICS SUITE X4

Corel je krenuo sa isporukom najnovijeg paketa za editovanje slika i crteža - CorelDRAW Graphics Suite X4. Paket je dostupan na engleskom, francuskom, nemačkom, italijanskom, holandskom, španskom i brazilskom portugalskom jeziku, i obogaćen je nekim mogućnostima koje bi trebalo da "pojačaju kreativni proces", kako kažu iz Corel-a. Takođe, paket je potpuno integrisan sa Bitstream-ovim WhatTheFont servisom i CorelDRAW ConceptShare web aplikacijom. Cena paketa iznosi 429 dolara, odnosno 199 dolara kao apgrejd sa prethodne verzije. Više informacija na [www.corel.com/servlet/Satellite/us/en/Product/1191272117978](http://www.corel.com/servlet/Satellite/us/en/Product/1191272117978).

## KINGSTON OTKRIVA NADOGRADIVI USB FLEŠ DRAJV I ČITAČ KARTICA

Kingston najavljuje interesantnu kombinaciju fleš drajva i čitača kartica - DataTraveler Micro Reader je USB 2.0 kompatibilan i ima sopstvenu memoriju od 1, 2 ili 4 GB, plus slot za proširenje koji može da primi microSD, microSDHC i Memory Stick Micro (M2) kartice. Težina uređaja je svega 8.68 grama (bez kartica), a podržava i ReadyBoost iz Vista-e. Stiže uz petogodišnju garanciju, a preporučene cene su 19, 28 i 42 dolara za modele od 1, 2, odnosno 4 GB.



## HD-DVD JE MRTAV

Toshiba zvanično objavljuje da više neće razvijati, proizvoditi i prodavati HD-DVD plejere i rekordere, nakon šire analize perspektive i situacije na tržištu. Kompanija će i dalje obezbeđivati podršku postojećim vlasnicima HD-DVD uređaja, ali im to neće pomoći u spiranju gorkog ukusa poraza. Isporuka već proizvedenih uređaja prestaje do kraja marta, a mi se samo nadamo da će Blu-ray plejleri i snimači uskoro pojeftiniti.



## NVIDIA KUPILA AGEIA-U

nVIDIA javlja da je danas kompletirala akviziciju kompanije AGEIA Technologies, koja se bavi proizvodnjom hardvera i softvera za simulaciju realne fizike u kompjuterskim programima. AGEIA PhysX softver koristi se u više od 140 igara na PC računarima, PlayStation-u 3, Xbox-u 360 i Nintendo Wii konzoli, a PhysX software development kit koristi preko 10 hiljada registrovanih korisnika. Nadamo se da će Ageia-in fizički akcelerator biti integrisan u sledeća izdanja GeForce kartica.

## CROSSFIREX STIŽE SA CATALYST-OM 8.3

Iako AMD već dugo priča o CrossFireX režimu tri ili četiri grafičke kartice, drajveri to još uvek ne podržavaju. Ipak, pojavile su se glasine da će CrossFireX doći sa Catalyst 8.3 drajverima koji stižu tokom marta. Catalyst 8.2 su već izašli, a jedva čekamo da vidimo kako će se dva Radeon-a HD 3870 X2 nositi sa jednim GeForce-om 9800 GX2.



## ALIENWARE NUDI 2.8 GHZ INTEL X9000 CPU U AREA-51 M15X LAPTOPU

Alienware predstavlja novi Area-51 m15x laptop, sa Intel Core 2 Extreme X9000 procesorom na 2.8 GHz, urađenim u 45-nanometarskoj tehnologiji. Procesor ima 6 MB drugostepenog keša i 800 MHz magistralu, a u istom modelu moguće je dobiti i slabije varijante - najniža je sa T9300 procesorom na 2.4 GHz. Grafička kartica je GeForce 8800M GTX, a ako vas interesuje koliko košta ovo čudo, pogledajte na [www.alienware.com/product\\_detail\\_pages/area-51\\_m15x/area-51m\\_overview.aspx?SysCode=PC-LT-AREA51M15X-A11&SubCode=SKU-DEFAULT&source=PRE0058](http://www.alienware.com/product_detail_pages/area-51_m15x/area-51m_overview.aspx?SysCode=PC-LT-AREA51M15X-A11&SubCode=SKU-DEFAULT&source=PRE0058).



## PSP U PLAMENU

Dvanaestogodišnji dečak zadobio je opekotine drugog stepena na nozi kada mu se u džepu zapalio pregrevani PlayStation Portable. Iz Sony-ja kažu da su uvereni da nije reč o problematičnoj seriji, već da se radi o izolovanom slučaju. Ironično, u konzoli se u tom trenutku nalazila igra "Burnout Legends". Od 10 miliona prodatih PSP-ova, nijedan se do sada nije zapalio, a Sony smatra da je u ovom slučaju kriva neispravna baterija ili kineska kopija iste.

## YAHOO TUŽEN ZBOG ODBIJANJA MICROSOFT-OVE PONUDE

Glavešine Yahoo-a odbile su Microsoft-ovu ponudu od 31 dolara po deonici, ali je to očigledno razljutilo ostale vlasnike deonica: iako je CEO Yahoo-a svim ostalim deoničarima poslao pismo s objašnjenjem zašto je ponuda odbijena, i da je to, u stvari, dobro za kompaniju, nekoliko učesnika u vlasništvu firme je zbog toga tužilo Yahoo. Jedan od njih je i Wayne County Employees' Retirement System iz Mičigena, vlasnik oko 13 hiljada akcija, koji sada traži odštetu zbog konstantnog pada vrednosti deonica.



## MICROSOFT-U NIŠTA NE ZNAČI SAVE XP PETICIJA

Svi koji misle da ogromnim kapitalističkim korporacijama nešto znače peticije fanova, grdno se varaju - Microsoft nema nameru da menja planove oko (ukidanja) distribucije starog dobrog XP-a uz nove računare, bez obzira što je "Help Save XP" peticiju potpisao ogroman broj ljudi i što Vista nije primljena onako kako se očekivalo. Windows XP prodavaće se do sredine 2010. godine, ali samo na siromašnijim tržištima ili u formi Starter edicije, a oni koji budu hteli da kupe legalni Windows XP Professional, nakon 30. juna to više neće moći da učine. Ipak, Vista ni sa Service Pack-om 1 i nekoliko performance tweak-ova ne izaziva simpatije kod šireg kruga korisnika.





<http://www.rush-industry.net>

Games | 35mm | eXtreme | Orange taste | Binaries | Speed | Tech |  $\phi$ -art





# Carina

**P**rošli put bavili smo se pitanjem zdravstva. Možda je sad vreme da se bavimo pitanjem carine. Da, to je ta čuvena zvanična institucija koja je stvarala toliko zanimljivih trenutaka ljudima, posebno onima koji se bave IT-jem i računarima, pa samim tim dosta posluju putem Interneta. Svi se sećamo "izolovanih incidenata" kada vam neki paketi uopšte ne stignu, kada drugi stignu otvoreni i kada uopšte ne dobijete ono što ste tražili. Dešavalo se tako da iz paketa tastature i miša "neko" izvadi miša, i zatim na reklamaciji kaže da je paket "kalirao", da se prazni diskovi oporezuju kao da su snimljena muzička dela, jer će taj koji je kupio diskove "sigurno to da uradi sa njima" i tome slično. Međutim, nije meni želja da kritikujem carinu, već samo iznosim mišljenje o procesu kojim stvari stižu kod nas i koliko je to zapravo neophodno.

Kada vam stigne paket, ako carina "posumnja" da hoćete da zavrnете državu, oni vam pošalju lepo pismo, gde kažu da treba da odete kod njih i da se to tamo otvori, odnosno da se obavi carinjenje. Radno vreme je "evropsko", odnosno od 08 do 14h, sa pauzom od 10 do 10.30h, pa gledajte kada možete tamo da odete ako, recimo, radite i imate puno radno vreme. Pored toga što morate da jurite vreme kada ćete otići, ne možete ni da skapirate ko vam je paket poslao, jer je napisano ili nečitko ili kao skraćenica, pa nemate pojma šta je. Kada pozovete carinu, oni, naravno, kažu da taj info ne mogu da vam daju telefonom.

Vi se onda zaputite u glavnu poštu, nađete prostoriju koja vam treba a koja je u raspaloj zgradi pred urušavanjem, i onda

kreće malo žongliranje između šaltera. Na jednom predajete papir, na drugom popunjavate spisak, na trećem je carinjenje, na četvrtom plaćate i na petom uzimate paket. Naravno, sve to obavite i na kraju dobijete – kalendar. Da, u mom slučaju, išao sam i obavljao sve te radnje da bih na kraju dobio zidni kalendar od partnera preko. Da li je to vredno cimanja od sat vremena i jurenja okolo ne znam, procenite sami.

Ono što je još interesantno jeste da uz predmet koji dobijate morate imati papire. Ako je promo materijal u pitanju, na vama je da podnesete molbu za skraćeni proces carinjenja i molbu za neplaćanje carine. Tama kada se ponadate da ćete zbog toga jeftino proći, skapirate da postoji šansa da platite čak 2000 dinara za sve to. U mom slučaju je u pitanju, srećom, bilo samo 400 dinara, no opet, to je cena kalendara da sam ga kupio i u lokalnoj prodavnici. Ne mogu da kažem, carinica (je li to žensko od carinik?) je bila ljubazna i dala mi je detaljna uputstva oko naredne situacije sličnog tipa, ali me ni to neće spasiti od odlaska u glavnu poštu.

I posle recite da nije smor sve to raditi? Skoro da vam dođe do toga da kažete – nema problema, evo vam kalendar, okačite ga kod vas u kancelariji. Ah, da, genijalni su mi i sa tim "mi ne smemo da otvaramo paket bez vašeg prisustva", a svi znamo da to rade šakom i kapom, plus je moj paket već bio otvoren kad sam došao.

No, nadamo se boljim danima kada uđemo u Evropsku Uniju!



# FLASH

## Crysis patch & SDK planovi

Krajzisev "weekly update" broj tri otkriva status novog patch-a 1.2 za ovu igru - patch je finaliziran i poslat Quality Assurance odeljenju Electronic Arts-a, koje bi trebalo da izvede finalna testiranja. Ako sve prođe kako treba patch stiže uskoro, i po izlasku patch-a biće dostupan i dugo očekivani mod Software Development Kit. Od ostalih novotarija izmenjen je HUD u multiplejer režimu, a nadamo se i da će ispraviti nekoliko gadnih bagova sa učitavanjem i snimanjem pozicija u modu za jednog igrača.



## Duke Nukem Forever intervju

Sajt Down in Front dobio je ekskluzivni intervju sa Tramell Isaac-om iz 3D Realms-a, u kome se govori o (naravno) Duke Nukem-u Forever. Koja su nova opravdanja za odlaganje igre, videćete ako odete ovde: <http://www.thinkdif.com/interviews/video-games/duke-nukem-forever-the-interview/>



## Crysis na konzolama

Crytek otkriva planove o prikazivanju radne verzije CryEngine-a 2 za konzole, na Game Developers konferenciji koja će biti održana ovog meseca. Endžin će biti pušten na obe aktuelne top konzole, a pored toga biće održana javna demonstracija PC izdanja Crysis-a na visokom nivou detalja, pokrenutog na kompjuteru koji košta oko 600 dolara, čime Crytek pokušava da ospori optužbe o suludoj hardverskoj zahtevnosti.



## Far Cry 2 detalji

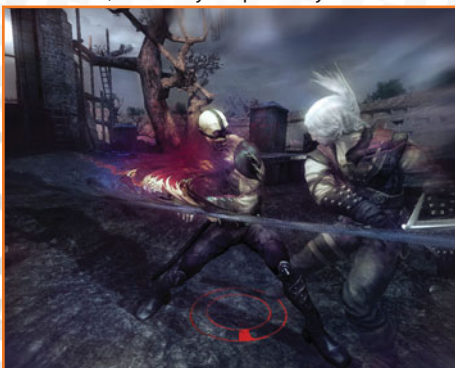
Na Far Cry 2 developer blogu pojavio se video snimak na kome kreativni direktor igre Clint Hocking razjašnjava neke glasine koje su se već pojavile o ovoj igri. Recimo, na Internetu su već "pustili buvu" da će se u igri pojaviti mutanti i da će igra biti PlayStation 3 ekskluziva, što nije tačno. Igra stiže istovremeno na sve tri top platforme i neće biti nikakvih mutanata, a više detalja vidite ovde: <http://blog.ubi.com/farcry2/>





## The Witcher Enhanced Edition

Zvanični sajt igre The Witcher javlja da ekipa radi na novoj verziji ovog hit RPG-a, koja će biti izbačena u maju pod imenom "Enhanced Edition". Većina noviteta u ovoj verziji potiče od reakcije fanova, pa će igra, pored ispravki bagova i unapređenja stabilnosti, sadržati čak pedeset novih modela karaktera, preko stotinu novih animacija gestova i unapređenu facijalnu animaciju, kao i prerađeni inventar i obogaćene dijaloge (engleski prevod bio je prilično "skresan" u odnosu na originalni poljski tekst, na šta su se žalili ljudi koji poznaju i druge evropske jezike osim engleskog). Kako se priči nema šta zameriti, ona ostaje nepromenjena.



## CD Projekt RED izuzetno zadovoljan prodajom Witcher-a

Firma CD Projekt RED objavljuje da je njihova prva video igra, prošlogodišnji hit RPG "The Witcher", prodat u više od 600 hiljada kopija širom sveta u toku prva tri meseca od izlaska. Iz kompanije kažu da je njihov cilj da se proda milion primeraka u toku prve godine, a sa dosadašnjim rezultatima ovo neće biti teško. Ukoliko još niste igrali ovu odličnu igru, obavezno to učinite.



## Call of Duty 5

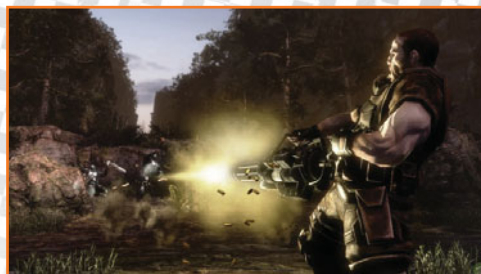
Razvoj petog dela Call of Duty-ja dodeljen je Treyarch-u, istom timu koji je radio i treći deo. Petica će se ponovo baviti Drugim svetskim ratom, a razlog predaje rada Treyarch-u jeste u želji da se Infinity Wards rastereti od napornog rada na Call of Duty serijalu, i posveti i nekim drugim projektima.

## Turok

Turok je najnoviji deo popularnog serijala o lovcu na dinosauruse. Ipak, novi deo nema veze sa prethodnicima što se tiče priče, već naslov nosi iz imena glavnog protagonista, Joseph Turok-a. U pitanju je pucačina iz prvog lica, sa odličnom grafikom zahvaljujući Unreal 3 endžinu, sjajnim okruženjem i načinom igranja koji kombinuje akciju sa survival pristupom, uz interesantnu priču sa elementima naučne fantastike.

Igra poseduje i online multiplayer režime - Deathmatch, timski Deathmatch, Capture the Flag, Wargames i Assault Capture the Flag, i to sve za do 16 igrača, odnosno do 4 igrača u kooperativnim misijama, a osveženje predstavljaju nasumično postavljani dinosaurusi i insekti na mapama, koji će igrače dodatno namučiti.

Verzija za PlayStation 3 i Xbox360 izlazi danas na području Evrope, dok će PC izdanje stići 18. marta. Takođe, može se skinuti i demo sa Xbox Live Marketplace-a ili PlayStation Network-a.



## Downloadabilne mape za Call Of Duty 4

Activision javlja da će Call of Duty 4 dobiti novi paket downloadabilnih mapa, za sada samo za PlayStation 3 i Xbox360. Mape će se pojaviti tokom proleća, ali nema informacija o ceni, niti da li će i kada izaći i za PC. Sa raznih strana može se čuti da će nove mape za PC verziju stizati besplatno u okviru patch-eva.



uredjuje: Ivan Todorović

FLASH



## Quake Live

Projekat Quake Zero, odnosno verzija Kvejka 3 koja se igra direktno iz web browser-a, od sada se zove Quake Live, a id Software našao je i novog sponzora: IGA Worldwide biće ekskluzivni "ad broker" za ovu igru. Za beta test možete se prijaviti ovde: <http://www.quakelive.com/>



## Besplatna probna verzija Lineage-a II

NCsoft Europe i MMOZine, besplatni elektronski časopis posvećen MMO igrama, nude igračima besplatnu probnu verziju popularnog dalekoistočnog Lineage II: The Chaotic Throne. Igra spada među najbolje PvP MMORPG igre i igra je preko 17 miliona igrača širom sveta. Konačni cilj u igri je osvajanje jednog od devet Castle Lord-ova, moćnih zmajeva koji se mogu jahati nebom.

Treći broj MMOZine-a takođe nudi i preview najnovije ekspanzije za Lineage II po imenu The Kamael. Treći broj biće dostupan za download od 12. januara na sajtu [www.gamerzines.com](http://www.gamerzines.com), a u njemu ćete naći sve što je potrebno za download probne verzije Lineage-a II (potrebna je što novija verzija Adobe Reader-a).



## Gothic 3 patch 1.6

Posle dužeg čekanja, napokon je izašao jako bitan patch za popularni Gothic 3 - paket 1.6. Pored brojnih dorada vezanih za quest-ove i priču, donosi gomilu ispravki sa tehničke strane: Spellbound, kuća koja će raditi četvrti deo, angažovana je za ispravljanje endžina "trojke", pa je implementiran novi memorijski menadžer i tako eliminisan ogroman broj memory leak-ova i sličnih problema. Igra bi sada trebalo da radi onako kako je prvobitno zamišljena - glatko i bez iritirajućeg "oranja" po hard disku. Isprobali smo patch i ustanovili da je skoro sve ono što su rekli istina, ali endžin igre i dalje ima problema sa teksturama podešenim na "high", tako da ih treba držati "na sredini". Ukoliko ste ljubitelj serijala, patch pod obavezno skinite ovde: <http://forum.jowood.de/showthread.php?t=151286>



## LOTR Online Book 12

Turbine javlja da je "Book 12", najnoviji apdejt za Lord of the Rings Online, od 13. februara dostupan severnoameričkim pretplatnicima, dok su Evropljani ovaj dodatak dobili dan kasnije.





## NASA razmišlja o svemirskoj MMO igri

BBC javlja da američka NASA razmišlja o kreiranju MMO projekta namenjenog studentima, koji bi simulirao realne NASA inženjerske i naučne misije. Agencija očekuje ponude od organizacija zainteresovanih za realizaciju projekta, i veruje da će igra pomoći da sledeća generacija naučnika i inženjera ispuni svoje vizije vezane za istraživanje svemira.

## Hellgate London: Stonehenge

Kao što je i obećano, pretplatnici na Hellgate London sada mogu, u obliku golemog patch-a, preuzeti proširenje sadržaja za ovu igru koje donosi nove oblasti za grindovanje, između ostalog i čuveni Stonehenge u Engleskoj. U međuvremenu su se pojavili i novi multiplayer patch-evi koji zahtevaju da Stonehenge dodatak bude instaliran. Sve to može se skinuti ovde:  
<http://www.hellgatelondon.com/patches>



## Mass Effect stiže i na PC

BioWare (sada u vlasništvu Electronic Arts-a) najavljuje da će u maju za PC izaći Mass Effect, popularni akcioni RPG sa Xbox-a360, koji je pokupio brojne pohvale i nagrade. PC izdanje sadržaće kontrole specijalno prilagođene PC-ju (koje se mogu menjati po želji), unapređenu grafiku u odnosu na Xbox, novu mini-igru "decryption" i poboljšan GUI i inventar za lakše korišćenje.

Konzolna verzija pobrala je više od sedamdeset nagrada raznih sajtova i organizacija, a glasove karakterima davali su profesionalni holivudski glumci kao što su Seth Green, Martina Sirtis, Lance Henriksen i Keith David.



## Hibridi u Tabuli Razi

Najnoviji apdejt Tabula Rasa-e, popularnog MMORPG-a Richard Garriott-a, donosi hibride karaktera, odnosno "ukrštene" vanzemaljce i ljude sa poboljšanim atributima i izgledom. Na koncept hibrida uticala je igračka zajednica koja je više puta izrazila želju da igra sa vanzemaljskim rasama. Postoje tri ljudsko-vanzemaljska hibrida, sa DNK Forean-a, Brann-a i Thrax-a. Da bi igrač dobio hibridnog lika, mora završiti odgovarajuću seriju quest-ova (svaka rasa ima svoj niz misija), a rezultujući karakter imaće povećane Mind, Body ili Spirit attribute u odnosu na regularne karaktere. Primera radi, Trax-Human-i imaće poboljšane fizičke attribute, što će im omogućiti primanje veće štete. Razvojni tim najavljuje da je ovo samo početak koncepta hibrida i da će u budućnosti dodati i novo oružje, štitove, a možda i misije specifične za ove nestandardne karaktere.





## Red Alert 3 stiže na PC

Sajt magazin PC Gamer otkriva cover priču za aprilsko izdanje ovog časopisa, koja se bavi novim Command & Conquer: Red Alert-om 3. Nema detalja o igri, a oni će verovatno moći da se saznaju iz papirnog ili elektronskog izdanja koje stiže pretplatnicima (a može se naći i na underground sajtovima, ako se malo potrudite).

Takođe, najnovije izdanje mađarskog PCGuru magazina govori o novom Red Alert-u na čak deset strana, koristeći informacije iz više izvora.



## EA igre sa reklamama

BBC obaveštava da Electronic Arts uskoro izbacuje Battlefield Heroes, besplatnu verziju popularnog Battlefield-a koja će se "otplaćivati" reklamama unutar same igre. Nova verzija izgledaće kao crtani film, slično Team Fortress-u 2, i biće jednostavnija za igranje. EA i Digital Illusions još nisu rekli kako će reklamiranje funkcionisati, ali će se igra pojaviti na leto kao besplatan paket za download.



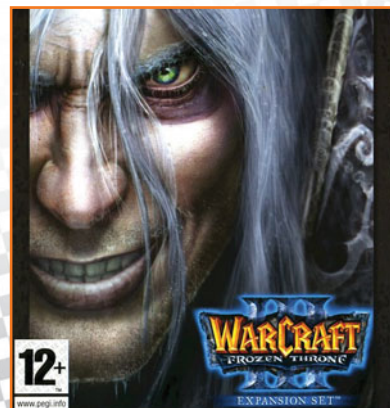
## Microsoft hoće da kupi Epic

Pojavile su se glasine da Microsoft namerava da ponudi milijardu dolara za kupovinu softverske kuće Epic, odgovorne za Unreal i Unreal Tournament igre, kako bi obezbedio in-house endžin za igre za svoju konzolu. Sa druge strane, Mark Rein za Develop Mag izjavljuje da oni nisu toliko jeftini, i da ako neko namerava da kupi ovu firmu, treba da krene od dve milijarde.



## Frozen Throne patch 1.21b skida proveru CD-a

Blizzard Entertainment izbacuje patch 1.21b za Warcraft 3, koji uklanja proveru prisutnosti CD-a u drajvu, tako da se sada može igrati bez ubačenog CD-a. Naravno, za igranje na Battle.net-u i dalje je potreban validni CD ključ, a više detalja, kao i linkove za download, možete naći ovde: <http://www.blizzplanet.com/news/2074/>





## Dungeons & Dragons Online - desetodnevni trial

Ukoliko ste želeli da probate Dungeons and Dragons Online Stormreach, a plašili ste se da ne platite mačku u džaku, evo odlične prilike - Codemasters daje 3.4 GB tešku, desetodnevnu probnu verziju, na engleskom, francuskom ili nemačkom, koja se može skinuti, recimo, ovdje: <http://trial.ddo.com/>



## Stalker: Clear Sky na Steam-u

Valve javlja da će novi Stalker: Clear Sky biti dostupan za kupovinu preko popularnog online distribucionog servisa Steam. Zvanični prethodnik Stalker-a dešavaće se fiktivne 2011. godine, i trebalo bi da se pojavi tokom narednih meseci.



## Overlord dopuna sadržaja

Pojavila se dopuna sadržaja za Xbox360 verziju prošlogodišnjeg Overlord-a, u obliku tri paketa - prvi je besplatan i donosi novu multiplayer mapu, kao i split-screen režim; drugi, "Challenge Pack", košta 400 MS poena i donosi sedam multiplayer mapa i "Legendary" singleplayer režim; treći, "Raising Hell", predstavlja ekspanziju, košta 800 MS poena i donosi celu novu singleplayer kampanju. Sve to može se naći na Xbox Live Marketplace-u.



## Nova CTF mapa za Team Fortress 2

Najnoviji apdejt za Team Fortress 2 donosi mapu CTF\_Well, prerađeno izdanje one za control point režim igranja. Pored mape, ubačene su blage grafičke optimizacije i mogućnost automatskog snimanja ekrana sa rezultatima na kraju runde. Popravljeni su neki bagovi sa snimanjem na SourceTV-u, exploit-i na CP\_GravelPit i slično.



## Još jedna GameS radnja u Beogradu!

Krajem januara otvorena je još jedna (treća po redu) GameS radnja u Beogradu, specijalizovana za prodaju igara, konzola i prateće igračke opreme. Nalazi se na drugom spratu Delta City-ja, najvećeg šoping centra u zemlji, a u njoj možete naći sve konzole, kao i preko 600 konzolnih i PC naslova.



# acme®

www.acme.eu

## We think the same



### Vrhunska računarska oprema i pribor

Uvoz i distribucija  
Ex Ecentar doo  
tel: 011/2447 190  
prodaja@execentar.com

#### Novi KotOR u planu

Electronic Arts je na svojoj redovnoj Analysts Day konferenciji prikazao tabelu iz glavnog PDF fajla, gde se vidi da će nedavno kupljeni BioWare raditi novu igru iz Star Wars: Knights of the Old Republic franšize. Igra neće biti MMO naslov, već verovatno nastavak prethodna dva dela. Sa druge strane, BioWare ništa ne potvrđuje, a Star Wars licenca i dalje je u rukama LucasArts-a, tako da ove informacije treba uzeti sa rezervom.



#### Starcraft 2 community sajt

Blizzard je pokrenuo novi community sajt za Starcraft 2, na kome se može naći podcast namenjen ljubiteljima Starcraft-a, link za forum i još štošta vezano za ovu odličnu igru u najavi. Sve to može se naći ovde: <http://starcraft2.com/community.xml>





 042internet.com

<http://www.042internet.com>

Najbolji ping  
na gaming serverima!  
Jednostavno povezivanje  
Jedinstvena tarifa  
Uvek slobodne linije  
Plaćanje putem tel. računa

POSMATRAJTE INTERNET DRUGAČIJIM OČIMA

BESPLATAN PRISTUP  
na više od

50

sajtova iz naše mreže!

username: play  
password: play

042/420-421

1.36 Din/min + PDV (slab saobraćaj)

2.72 Din/min + PDV (jak saobraćaj)



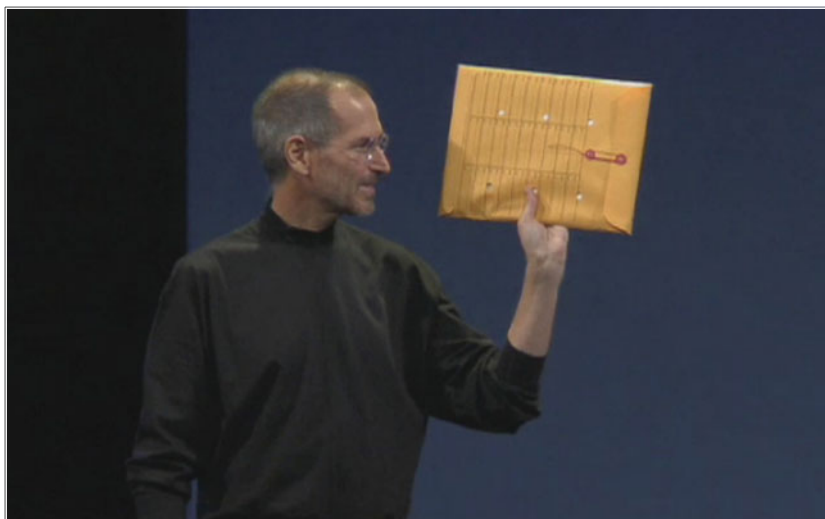


MacWorld 2008

# MacWorld 2008

Sredinom januara, odmah nakon CES-a, održan je i "MacWorld 2008". Za novinare najzanimljiviji deo događaja bilo je samo otvaranje, na kojem je Stiv Džobs između ostalog predstavio i najtanji laptop na svetu, "MacBook Air".





autor: Srđan Bajić

Dugo se svet pripremao za Stivijev "keynote", događaj je prenošen uživo na sajtu "Epla", a oni koji su ga ispratili nisu ostali gladni noviteta. Džobs je konferenciju podelio na četiri dela, od kojih je svaki sadržao nekoliko inovacija. Svetom je najglasnije odjeknuo "MacBook Air", ali ajmo polako, jedno po jedno, pošto ni ostale vesti nisu za baciti. Mada, je l', u svakom trenutku možete da skrolujete na tačku 4.

## 1. Leopard

Džobs je konferenciju započeo tako što nas je velikodušno obavestio o uspehu novog Mek operativnog sistema, koji je za tri meseca prodat u 5,000,000 primeraka, što je apsolutni rekord OS X-a 10. Posle razmetanja pozitivnim kritikama, prešlo se na stvarne inovacije.



Osvrnuvši se na popularni "Time Capsule" koji korisniku omogućava bekap podataka i lako traženje izgubljenih dokumenata, Stiv je primetio da kad čovek ima lap, nije mu baš zgodno da sa sobom nosi hdd. Tim povodom, "Epl" je napravio "Time Capsule". U pitanju je galantno zapakovani NAS, koji je, čini se, veći od redovnog eksternog hdd-a, tako da bi mogli postaviti pitanje u vezi sa logikom Stiva Džobsa, da bi ljudi koje mrzi da vuku eksterni disk uz lap, vukli ovo čudo umesto njega. Ali 'ajde de, "Time Capsule" ima sposobnost 802.11n bežične konekcije, pored ostalih kablovskih. Takođe, "Epl" je istakao mogućnost da svi "Mekovi" u vašoj kući mogu da skladište na ovaj disk pomoću bežične veze.

Kapsula će dolaziti u dve verzije, od 500GB i 1TB, sa relativno niskom cenom za NAS, od \$299 i \$499, respektivno.

## 2. iPhone & iPod touch

Ponovo razmetanje ciframa – u svom prvom zvaničnom kvartalu, Q32007 je stigao do 19% učešća na smart-fon tržištu (Sjedinjenih Država?), sa 4 miliona prodatih telefona za 200 dana.

Od novina, pored novog SDK-a, "iPhone" i "iPod touch" dobili su novi softver.

U saradnji sa "Guglom" i kompanijom "Skajhuk Vajrles" (Skyhook wireless), na "iPhone" i "iPod touch" doneseno je nešto poput "Google maps", "Maps" (tako "Epl" zove proizvod). U pitanju je softver za navigaciju i pozicioniranje. Pomoću njega možete dobiti svoju tačnu lokaciju, kao i put od tačke A do tačke B, a ubačene su i još neke sitnice, da ceo paket učine malo zanimljivijim. Naravno, ni "iPhone" ni "iPod touch" nemaju GPS, tako da je Stiv morao da objasni kako je ovo izvedeno. "iPhone" ovo postiže triangulacijom, odnosno pronalaženjem najbliža tri telefonska predajnika, i pomoću baze operatera, računanjem tačne lokacije korisnika, dok se "iPod touch" oslanja na "Skajhuk Vajrles". "Skajhuk" je mapirao bukvalno sve WiFi hot-spotove u Sjedinjenim Državama i Kanadi, tako da "touch" radi na isti način, samo što umesto telefonskih kula koristi hotspotove (tač ima WiFi). Ljudi trenutno mapiraju ono Evrope što vredi mapirati,

tako da ako se uskoro obrete u civilizaciji a imate "touch", eto nove korisne alatke. Druga stvar su "Webclips", što su, u principu, bookmarks na početnim stranama uređaja. Znači, sad pored osnovnih ikonica na desktopu možete imati i prečicu do omiljenog sajta. A da ne bude prevelika gužva, korisnici će sada moći da naprave do 9 različitih početnih ekrana, svaki sa različitim ikonama.

Nekoliko minuta kasnije, Džobs je naišao na buru odobravanja i aplauza kada je saopštio da će iPhone konačno moći da šalje više poruka odjednom. Vlasnici telefona moći će da prave i male kategorije, tako da kad jednom zapakuju neke ljude u jedan folder za brzo slanje SMS-a, kasnije će isto to moći da urade jednim klikom, bez ponovnog biranja ljudi.

A da "iPod" ne bi ostao bez svog dela inovacije, pesme koje se vrte na uređajima od sad će moći da prikazuju i lirike, dok će filmovi imati i navigaciju po poglavljima. Na kraju, oba ova uređaja dobiće pet novih aplikacija, "Mail", spomenuti "Maps", "Stocks", "Noters" i "Weather", ali će vlasnici "iPhone"-a apdejt dobiti besplatno, dok će "ajpodaši" morati da izbroje 20 dolara za njih.

## 3. iTunes

Kako to obično i radi, Džobs je inovacije poređao od najmanje ka najvećoj. "Epl" kasa ubuduće će se puniti i preko iznajmljivanja filmova. "iTunes" je napravio ogroman, ogroman obrt u svojoj kompaniji prošle godine. Preko njega je prodato 4 milijarde pesama (o da, ljudi kupuju pesme), 125 miliona TV emisija i 7 miliona filmova. Iako su cifre prilično impresivne, Stiv poslednjom nije zadovoljan. Shvativši da ljudi nemaju običaj da plaćaju velike cene da bi pogledali film kod kuće, "Epl" je omogućio iznajmljivanje! Od sada, 30 dana nakon što neki film postane dostupan na DVD-u, moći će da se iznajmi preko "iTunes"-a. Podršku za ovaj projekat "Epl" je dobio od svih velikih studijskih kuća, tako da je izbor filmova odličan. Korisnici će film moći da skinu na komp i prebace ga na "iPhone", "iPod" ili "Apple TV", te da





gledaju sa medija koji sami odaberu, ali, nažalost, ne iz plejera koji sami odaberu. Preko kompa, film se može gledati samo pomoću "iTunes"-a, čime se "Epl" osigurao da film bude "vraćen" nakon isteka roka. Naime, nakon što skinete neki film, imate 30 dana da počnete da ga gledate, a od trenutka kad počnete, imate 24 sata da ga pogledate, nakon čega on nestaje sa vašeg harda. Autorska prava štiti sofisticiran, "Epl" zakuvan, DRM. Iznajmljivanje starijih filmova košta 2.99 dolara, dok će hitovi koštati \$3.99 po komadu. U pitanju je DVD kvalitet, ali ako vam to nije dosta, postoji i relativno mala ali kvalitetna ponuda HD izdanja za koja ćete morati da izdvojite dolar više. Eh, da, ako nas čitate iz Evrope, na Starom kontinentu ova akcija kreće tek "kasnije ove godine", a Ameri je imaju već danas.



Druga bitna stvar treće stavke, povezana inače sa iTunes novitetom, jeste veliki softverski apdejt "Apple TV"-a. Za neupućene, do 15. januara ove godine, "Apple TV" bio je medij koji je povezivao kućni bioskop sa "Mekom", i pomoću kog su ljudi preko (HD) televizora pristupali svojim (i mrežnim) računarima i puštali filmove, muziku ili gledali slike.

Elem, više nije tako. "Apple TV" sada funkcioniše nezavisno od računara. O da, ova bežična kutija sa hard diskom sada se samostalno povezuje na iTunes biblioteku i korisniku daje mogućnost da sa svog kauča, putem televizora, skida i gleda filmove, muziku ili "Flickr" i "Mac" slike, kao i milione podkastova dostupnih u iTunes-u. Kao i sve ostalo, celokupan projekat začinjen je prepoznatljivim seksi "Epl" interfejsom. Ipak, nažalost, Džobs nije spomenuo planira li "Epl" da integriše torrent klijenta u svoj TV, i omogućiti pristup torrent sajtozima.

Što je najbolje, postojeći vlasnici "Apple TV"-a, moći će besplatno da apdejtuju svoj TV, a pritom je i cena novog TV-a oborena na \$229 po komadu. Svaka čast!

#### 4. Macbook Air

I najslađe na kraju. Stiv Džobs je na završetku svog govora predstavio najtanji laptop na svetu. Idući od 0.76" na jednom do 0.16" na drugom, najdeblji kraj "MacBook Air"-a tanji je od najtanjeg kraja



drugog najtanjeg na planeti, laptopa serije "Soni TZ".

Da vas provozamo malo kroz specifikacije ove bombone: Procesor "Macbook Air"-a je specijalno po porudžbini rađen 65nm Intel C2D od 1.6GHz (gde nestade 45nm "Penryn"? - "Epl" nudi i model sa 1.8GHz procesorom). Memorija počinje na 2GB, a mali kompromis napravljen je sa hard diskom koji je ostavljen na 80GB (isti se nalazi u "iPod classic"-u). "Epl" je doduše otvorio opciju dodatnog, 64GB SSD diska, ali imajući u vidu da isti košta dobrih 1,300 dolara, i da, po preliminarnim ocenama, ne doprinosi ukupnoj brzini, ne verujemo da će ih baš puno sići sa trake. Tastatura je pozadinski osvetljena i pune veličine, dok je LED displej veći od onih na ultraprenosnim lapovima, stao je na 13.3", ali je, nažalost, dostupan samo u "gloss" varijanti. Iznad displeja je "iSight" kamera, a ispod tastature multitač panel, sa omogućenom gestikulacijom (lakše rotiranje i zumiranje slike, na primer). Za prenos podataka služi 802.11n bežični sistem i 2.1 + EDR i 2.0 Bluetooth. Takođe, "Epl" tvrdi da "Air" može da izdura i 5 sati na jednom punjenju, što je ubrzo opovrgnuto – Engedžet test srednjeg opterećenja (surfovanje, WiFi, BT i film) doveo je MBA do nule za dva i po sata, a pri lakom testu (surf, malo muzike), lap je izdahnuo posle tri i po sata.

E, stigli smo i do mana, kojih nije malo. MBA nema optički uređaj. Jeste da se Stivi vodi nekom čudnom logikom da mu ni ne treba, ali opet, MBA nema optički uređaj. No, ni "Epl" nije lud, za svaki slučaj napravili su "SuperDrive", odnosno eksterni dual-lejer pisač, koji odvojeno može da se poruči za zetu manje od 100 dolara. "SuperDrive" će po dual lejeru pisati i sa njega čitati brzinom od 4x, kod običnog DVD-a to skače na 8x, dok dobri stari CD-R može da dogura do 24x. Da bude jasno odmah, eksterni ROM ne može se koristiti ni na jednom drugom "Meke", jer vuče napajanje preko USB-a, a to mu nudi samo MBA. Pozitivno je to što ako ne želite da iskeširate eksterni disk, "Epl" je spremio "Remote Drive", servis koji vam omogućava da koristite optički uređaj računara u

blizini, bio on "PC" ili "Mek", i preko bežične konekcije sadržaj prenesete na svoj komp. I tu ima ironije, jer da bi ovo iskoristili, morate sa sobom da nosate instalacioni DVD, koji nosi softver za ovaj drugi komp.

Dalje, portovi. Sve što MBA ima je jedan 2.0 BT, jedan single-link micro-DVI (što znači da nećete moći da pogurate sliku na displeje veće od 24"; o "DisplayLink"-u ni reči) i jedan izlaz za sluške (znači jedini audio ulaz je ili USB ili ugrađeni mik). Zvuk koji lap proizvodi bez sluški je mono i pomalo čudan, kažu ljudi. I nekoliko reči o USB portu, poželete da kupite produžni, jer USB uređaji većih gabarita (3G modem, kineski MP3 plejer) neće stati kako treba.

Baterija. Ovo bi moglo da prevagne kod nekih. Pored toga što kapacitet nije ni blizu pet sati, MBA nema zamenljivu bateriju. Znači, slikajte se sa rezervnom baterijom kad krenete na put. Kad baterija dotraje, možete je odneti u servis, gde će vam staviti novu i naplatiti \$130. Nadamo se da će se uskoro pojaviti način da to sami uradimo.

Za kraj, o "Air"-u se može zaključiti da nikako ne može da posluži kao nečija prva mašina, pa čak možda ni kao komp za putovanja. Ne može se osporiti da će biznismeni širom sveta dobiti 5 bambija od svojih potencijalnih partnera kada im prezentaciju pokažu preko MBA-a, ali čini se da je on upravo za to polje i napravljen – da ga fensi šmensi poslovnjaci izvuku iz koverte na važnom sastanku. Ono dobro što može da proistekne odavde je činjenica da je "Epl" zgurao "Mek" u nešto jako minijaturno, pa se može očekivati i da sledeća generacija punokrvnog lapa poprими manje dimenzije.

MBA košta 1,799 dolara i dostupan je već danas.

To je to, nadamo se da smo sve preneli. Jedva čekamo sledeći kvartal i nove inovacije iz Kupertina (ako niste pratili vesti na [digitalforce.org](http://digitalforce.org), "Epl" je podneo zahtev za registraciju brenda "APPLE" u domenu igracke elektronike - konzola). U zdravlje.



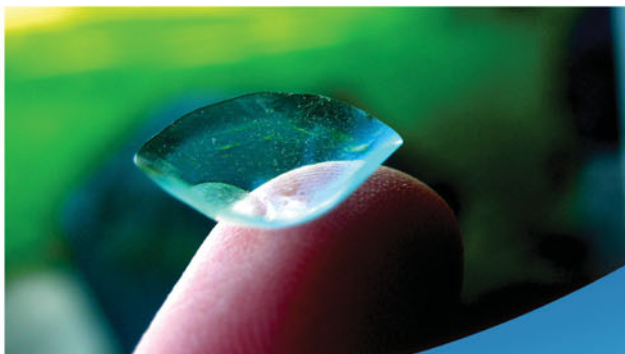
## ● Mađari dešifrovali pseći lavež

Ako mislite da su senzacionalna otkrića rezervisana za Japance i Amere, varate se. Naše komšije Mađari uspeli su da u 45% slučajeva uspešno prevedu pseći lavež. Čaba Molnar i kolege sa Etveš Lorand Univerziteta su navodno napravili aplikaciju koja ume da identifikuje i klasifikuje lavež. Istraživači su napravili bazu od 6,000 laveža izvedenih od 14 mađarskih ovčara iz 6 različitih situacija. Eto možda načina da otkrijemo na šta psi laju noću i šta zapravo hoće da kažu onom točku kad trče za njim.



## ● Čip na sočivu

Holivudski futuristički filmovi sve su manje futuristički. Korak bliže njima napravili su istraživači sa univerziteta u Vašingtonu, koji su prilepili električno kolo na kontaktno leće. Kako naučnici kažu, dalje razvijanje ovog poduhvata omogućilo bi "superljudski vid". Sočivo u sadašnjem obliku ne radi ništa drugo nego da povećava nivo svetlosti, ali razvojni tim se nada da će uz dalji rad sočiva vrlo brzo moći da se iskoriste u Iraku i Avganistanu raznim naučnim poduhvatima. Pokusni kunići za eksperiment bili su zečevi, koji "nisu osetili posledice" nakon 20 minuta nošenja. Dobro, sad čekamo ljudsku misiju na Mars, pod pokroviteljstvom guvernera Kalifornije.





Mnogi ljudi bi verovatno želeli da sa vremena na vreme pogledaju u budućnost i vide šta ih čeka. U poslu, ljubavi, a što da ne i od igara koje će igrati. Čitanje horoskopa ili poseta belom magu su neke od opcija koje mogu pomoći u potrazi za takvim informacijama, ali se nadamo da će ova koju vam nudimo biti najbolja.

Play!, u svom 21. broju, sa ponosom predstavlja 21 igru koju saradnici jedva čekaju. Očekivanja, nadanja, strahovi sedmorice veličanstvenih koji su se prihvatili ovog zadatka...

Sve je tu. Uživajte u čitanju.

# ŠTA NAS OČEKUJE OVE GODINE previews







Metal Gear Solid 4  
Gran Turismo 5  
Resident Evil 5  
Super Smash Bros. Brawl  
Killzone 2

Soulcalibur IV  
Starcraft 2  
Little Big Planet  
HoMM Kingdoms  
Tiberium  
GTA IV

Star Wars: The Force  
Unleashed  
Fallout 3  
Alan Wake

Empire: Total War  
WoW: Wrath of the Lich King  
Age of Conan  
Disciples 3  
Spore  
Final Fantasy XIII  
Jagged Alliance 3



Kojima Productions/Konami

Platforma: PlayStation 3

Izlazi: leto 2008.

# Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Od Metal Gear Solid-a jednostavno ne možete pobeći. Uostalom, koliko ima vas koje ova igra uopšte ne interesuje? 10-15 maksimalno, po slobodnoj proceni. Uglavnom, pošto smo već imali najavu ove igre (i time još jednom dokazali da smo ozbiljan časopis), evo nekoliko razloga zbog kojih ćete sigurno igrati MGS4:

1. Ako ste pogledali slike ili videli neki od desetina gameplay trejlera, sve vam je jasno – u trenutku kada se pojavi na tržištu, očekujte najlepšu igru objavljenu za PlayStation 3, odnosno, konzole generalno.
2. Novi gedžeti - kamuflažno odelo, Solid Eye, robot-pomoćnik Metal Gear Mk. II i ko zna šta još.
3. Ovo je igra Hideo Kojima-e, koji u životu nije napravio lošu igru. Ako i jeste, bilo je to mnogo davno.
4. MGS4 je sigurno poslednje poglavlje u serijalu, dakle, prva i poslednja prilika da vidite Solid Snake-a na moćnom hardveru PlayStation-a 3. Osim toga, svi dugogodišnji fanovi dobiće odgovore na sva pitanja vezana za samu radnju serijala.
5. Kontrolni sistem je po prvi put

prilagođen igračkoj populaciji koja živi van Japana. Želite li pogled iz prvog lica? Može! A slobodno rotiranje kamere? Nema više nikakvih problema! Ne bi me čudilo da čisto zbog nostalgije, Konami sačuva neke arhaične navike, ali, generalno, očekuje nas daleko intuitivniji interfejs. Na kraju, uvek je interesantno videti kako će razvojni tim iskoristiti SIXAXIS funkciju kontrolera, odnosno, dualshock koji je vraćen u kontroler, na veliko zadovoljstvo Hideo Kojima-e.

6. Najvažnije od svega je da igra deluje i da će biti izuzetno zabavna! Naravno, dok ne isprobamo full verziju (pošto je već najavljeno da demoa neće biti), ne možemo biti 100% sigurni da će to biti slučaj, ali dosadašnja praksa nas je naučila da naslovi koji su toliko hvaljeni, jednostavno ne mogu da ispadnu loše.

Kultni serijal ovim nastavkom odlazi u istoriju, ali siguran sam da ćemo imati po čemu da ga pamtimo.

*Vladimir Dolapčev*

Igrao sam malo dvojku, svidelo mi se što postoji toliko mogućnosti i različitih izbora. Kada bih bio u prilici, definitivno bih zaigrao i četvrti nastavak.

*Uroš Miletić*

Može se slobodno reći da nisam neki stručnjak za ovaj serijal, ali sudeći po oduševljenju koje se javlja kod mojih prijatelja kada je ova igra u pitanju, nemam drugog izbora nego da verujem u njihov sud.

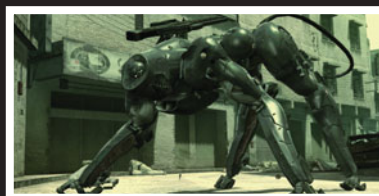
*Vladislav Herbut*

Kada sam prvi put video trejler za MGS4 sa matorim Solid Snake-om u akciji, želeo sam da igram tu igru tog trenutka. Sada sam gotovo zaboravio kada uopšte treba da se pojavi.

*Dragan Kosovac*

Naravno da jedva čekam da vidim ostarelog Snake-a u akciji, ali me mnogo više zanima poruka same igre.

*Luka Zlatić*





Polyphony Digital/Sony Computer Entertainment

Platforma: PlayStation 3

Izlazi: tokom 2008.

# Gran Turismo 5

Moram priznati da je za mene Gran Turismo 4 bio prilično razočaranje, jer su trke bile stravično dosadne, zahvaljujući praktično nepostojećoj AI rutini i Gran Turismo modu koji je davio besmislenim endurance trkama, od kojih su neke trajale i po 24 sata. Međutim, i pored toga imam ogromno poverenje u ono na čemu trenutno radi Kazunori Yamauchi i njegov Polyphony Studios. Ne samo da GT5 izgleda genijalno, za dve klase bolje od svega na tržištu, već cela stvar funkcioniše u 60fps, u 1080p rezoluciji i sa čak 16 automobila na stazi, pa je po mnogima upravo ovo naslov koji će prikazati svu snagu PlayStation-a 3.

**N**everovatna posvećenost razvojnog tima je ono što odvaja GT5 od svih konkurenata – podatak da se na izradu svakog automobila potroši čak 6 meseci rada je vredan divljenja, ali je još važnije što se to savršeno vidi u praksi. Činjenica da će upravo zahvaljujući novom hardveru upravljački model biti još realističniji, svakako je značajan plus, ali, u principu, to svi očekujemo, zar ne? Sa druge strane, daleko više mi znači podatak da će trke u offline režimu biti mnogo interesantnije, ne samo zbog broja učesnika u njima, nego i zbog toga što se oni konačno ponašaju kao ljudska bića, tj. ne voze jednom istom putanjom i u grupi, a ne primećuju se ni tragovi omražene catch-up logic rutine.

Prijatno sam iznenađen konačnim ubacivanjem Ferrari-jevih modela u roster, a nadam se da će do pojavljivanja igre Polyphony proširiti spisak na Lamborghinij, Porsche (mada je i sadašnja zamena RUF sasvim OK), Bugatti...

uz dužno poštovanje proizvođačima sa Dalekog istoka, najmanje što nam treba jeste 20-ak varijacija Lancer-a i Impreza-e.

Nažalost, o Gran Turismo modu se gotovo ništa ne zna, pa ostaje samo da se svi zajedno nadamo da će i on doživeti promene, jer ovakav kakav je nije baš idealan, baš zbog smaračkih endurance trka. Još nešto – mislim da će najveći problem biti ubacivanje damage modela u igru, pa nemojte da se čudite ako on na kraju izostane. Poznato je da mnogi proizvođači, pre svega Ferrari, ne dozvoljavaju da se na njihovim modelima prikazuju realistična oštećenja, a tu je i večita želja Yamauchi-ja da igru ne osvežava novim elementima, osim ako oni nisu blizu savršenstvu, što mu je do sada služilo kao izgovor za očajnu AI rutinu ili izostavljanje kamere iz samog kokpita automobila. Kako god bilo, broj prodatih primeraka konačne verzije igre pisaćemo sa osam cifara.

"Real Driving Simulator", podnaslov koji ide uz svaki GT, ovoga puta bi trebalo da ima potpuno novo značenje, ali će i "obični" igrači biti privučeni nestvarnom grafikom i ogromnim izborom automobila koje možete voziti ulicama svetskih metropola.

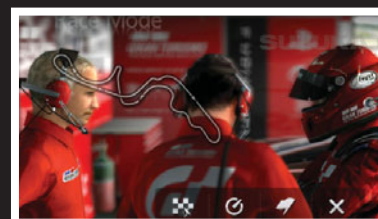
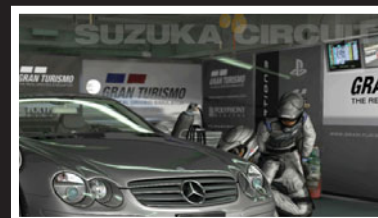
*Nikola Dolapčev*

Nisam neki ljubitelj simulacija vožnje, ali ne bih ostao ravnodušan prema najboljem što ovaj žanr ima da ponudi.

*Uroš Miletić*

Gran Turismo je već poznata franšiza kada su u pitanju sportske trke automobila, jedino što žalim je što se ne pojavljuje konverzija za PC.

*Vladislav Herbut*





Platforma: PlayStation 3, Xbox360

Capcom / Capcom

Izlazi: krajem 2008.

# Resident Evil 5

**K**ada ne znate šta da stavite na svoju top listu igara koje čekate, uvek pogledajte da li neki kulturni serijal treba da dobije nastavak. Naravno, Resident Evil 5 nije iz tog razloga tema ovog teksta, već zato što nam se mnogo svideo prethodnik, iako je njegova PC verzija bila katastrofalna, bar dok je nismo zakrpili zvaničnim i custom patch-evima... posle čega nam je već bilo dosta svega. Svi koji se igraju na kompovima ne moraju da brinu da li će se isto ponoviti i sa ovim nastavkom, iz prostog razloga što se on planira samo za PlayStation 3 i Xbox360, barem za sada. Baš kao što se Konami kune da je Metal Gear Solid 4 poslednja igra u serijalu, a isto najavljuje i Namco za Soulcalibur 4, i Capcom nas je „obradovao“ informacijom da je ovo završno poglavlje serijala koji je započeo pre više od 10 godina na starom dobrom PlayStation-u i nesretnom Sega Saturn-u (dobro, i PC-ju). Kao što vidite po slikama, odabrano okruženje je drugačije od onoga na koje smo navikli, a izgleda da ćemo se ovoga puta više boriti sa suncem nego sa mrakom. Preterano izlaganje stvaraće halucinacije, a čak i prelazak

sa svetlih na tamne lokacije smanjuje vidno polje na neko vreme, dok se oči ne prilagode.

Iako je igra najavljena jako davno (20. jula biće tačno 3 godine), Capcom za sada vrlo uspešno krije informacije o njoj, pa je čak vrlo neizvesno da li ćemo je uopšte videti u tekućoj godini. Ipak, cool je što će izvođenje biti zasnovano na prethodniku a tematika nalik na prvi Resident Evil, koji je, ruku na srce, imao ubedljivo najbolje realizovanu horor atmosferu. U skladu sa tim, centralna figura biće Chris Redfield, glavni protagonista originala, dok se još uvek krije ko će mu biti partnerka, ali po nekoj logici, čini se da to mora biti Jill Valentine. Protivnici će opet više ličiti na ljude nego na klasične zombije, s obzirom da su mnogi od njih vrlo pokretni i pokazuju nekakve znakove inteligencije. Nadam se samo da vas ovaj tekst neće naterati da sa nestrpljenjem čekate RE5, s obzirom da će izgleda biti mrtva trka između njega i Duke Nukem Forever oko toga ko će se prvi pojaviti u prodaji. Dobro, nisu baš toliko zaglobili.

Činjenica da ćete dobar deo igre provesti boreći se protiv jakog sunca, govori da će novi RE biti dosta drugačiji od prethodnika. Nadam se samo da zbog toga neće izgubiti svoju pripadnost tzv. survival hororu.

*Vladimir Dolapčev*

Ni sam ne znam koliko vremena sam posvetio drugom i trećem delu Resident Evil-a. Četvorku bukvalno nisam stigao ni da instaliram, ali ću sa dolaskom petice morati da se vratim svojoj staroj ljubavi.

*Uroš Miletić*

Peti deo će verovatno naslediti dobitnu formulu svog prethodnika kog je odlikovala atmosfera nabijena skoro konstantnom akcijom.

*Vladislav Herbut*

Nisam voleo RE serijal do 4. dela... Nadam se da će ga petica nadmašiti.

*Luka Zlatić*







Sora Ltd. & Game Arts/Nintendo

Platforma: Nintendo Wii

Izlazi: 9. mart 2008.

# Super Smash Bros. Brawl

Igre iz Nintendo-ove produkcije oduvek su beležile najveće tiraže na njegovim konzolama, a čini se da će Super Smash Bros. Brawl samo nastaviti tu tradiciju.

*Nikola Dolapčev*

Wii = zabava. Tačka. Brkati vodoinstalatere jeste zaštitni znak Nintendo-a, no mislim da će ova igra biti popularna pa da zamene likove sa paradajzima i krompirima (što nije veliki otklon od pečuraka, al' ajde).

*Dragan Kosovac*

Wii je najzabavnija platforma ikada, a ovo najprodavanija igra u Japanu. Zaključak izvedite sami.

*Luka Zlatić*

autor: Vladimir Dolapčev

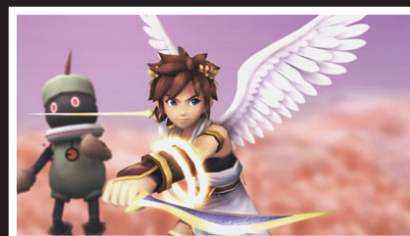
Za nas koji smo odrastali uz Nintendo-ove konzole, Super Smash Bros. serijal je oduvek važio za svojevrsno ostvarenje sna. Za sve ostale, to je bio najbolji način da na smrt premlate Pikachu-a... ili je to, u stvari, zajednički prioritet svih nas.

Uglavnom, čak će i najveći zaljubljenici u Wii morati da priznaju da je njegova softverska ponuda u odnosu na Xbox360, pa čak i PS3, izuzetno tanka, čime novi nastavak poznate party tabačine samo dobija na težini. Užasno važan faktor o kome razvojni tim mora da vodi računa je izbor „boraca“, a on je, naravno, najbolji do sada. Pored ekipe na koju smo već navikli u prethodnicima (Mario, Yoshi, Bowser, Luigi...), tu su sada i neka neočekivana imena, recimo Snake iz Metal Gear serijala, ili Pete iz Kid Icarus-a koga se sećamo samo mi matori igrači (a i ta igra za NES nije bila ništa posebno, verujte). Osim standardne maklaže za 4 igrača na jednoj konzoli (za šta će vam, očigledno, trebati mnogo prostora u sobi) biće po prvi put omogućeno igranje preko Neta. Eto još jednog razloga da opravdate plaćanje preskupe broadband konekcije!

S obzirom da je u pitanju borilačka igra,

možda i ne čudi što je izvođenje prilično tradicionalno (digitalni krstić i četiri tastera na Wiimot-u su sve što vam treba, mada nije loše imati tzv. classic controller, ako se već valjate u lovi), ali u tome ne vidim nikakav problem – Smash Bros. Brawl je i ovako ekskluzivna igra koja ne mora da ima na silu uvrnute kontrole kako bi se razlikovala od verzija za ostale konzole.

Ono na šta me svaki put podseti Nintendo jeste da je za grafičku lepotu igre najbitnija mašta programera, a ne broj poligona koji im je na raspolaganju (mada nije da ne pomaže). Brawl predstavlja praznik za oči, najviše zbog sjajno osmišljenih nivoa prepunih detalja i eksplozije boja, a podrška za widescreen, 480p (maksimum za Wii) i 60fps samo pojačava takav utisak. Nema nikakve sumnje, još jedan instant klasik za koji nikada nećete imati problema da nađete saigrača.





Guerilla Games / SCEE  
Platforma: PlayStation 3  
Izlazi: tokom 2008.

# Killzone 2

Da odmah budemo načisto – niko Killzone 2 ne zove Halo kilerom zato što ove dve igre liče jedna na drugu (jeste, obe su sci-fi pucačine, ali ipak...), nego zato što je Sony ubeđen da će ovaj serijal, sa svojim prvim zvaničnim nastavkom, konačno postati jedan od zaštitnih znakova PlayStation brenda.

**P**osle svih kontroverzi oko onog čuvenog trejlera sa E3 sajma od pre par godina, za koji se ispostavilo da je samo tzv. target video, kritičari koji su bili ubeđeni da je nemoguće dostići takav nivo grafike, sada su ostali bez argumenata. Svaki put kada vidimo slike iz Killzone 2 (koje se doduše još uvek serviraju na kašičicu), primećujemo evidentan napredak koji bi trebalo da sugeriše da će vizuelne karakteristike biti mnooooooogo važan faktor ovog naslova. Da završimo ovaj deo priče brojkama – Killzone 2 će raditi u 720p (nije mnogo, al' je i dalje bolje od Halo 3) i 30fps, a svaki pojedinačni nivo uzimaće čitava 2gb prostora, što samo svedoči o tome da će ogroman kapacitet blu-ray medija biti iskorišćen na pravi način.

Međutim, šta će biti sa ostalim karakteristikama?

Sigurno je da će taktički elementi igrati veliku ulogu – moraćete da sarađujete sa sopstvenim timom kako biste se izborili sa talasima agresivnih protivnika za koje se obećava da će posedovati zavidan nivo inteligencije, tj. da će menjati svoju poziciju na terenu i uvek tražiti najbolji mogući zaklon. Kontrolni sistem će sigurno koristiti SIXAXIS funkciju džojpeda, ali još uvek ostaje pitanje, na koji način.

Sama priča i online mod su u totalnoj magli, pa se jedino pouzdano može reći da će multiplejer biti implementiran. Dobra vest je da će vlasnicima konzole biti omogućeno da se uključe u beta testiranje, jer prema rečima Sebastian Downie-a, jednog od glavnih ljudi na projektu, ono je ocenjeno kao neophodno. Definitivno je linija između konzola i PC-ja sve tanja.

Iako nikako ne spadam u ljubitelje FPS-a, jako me zanima, kao i ogromnu većinu igrača, kako će funkcionisati, i pre svega izgledati, jedna od najkontroverznijih igara današnjice.

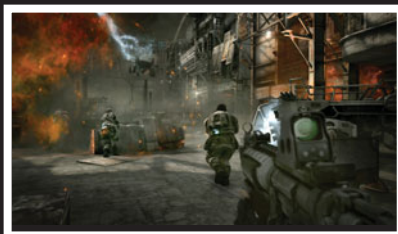
*Vladimir Dolapčev*

Kada sam prvi put video film iz ove igre ostao sam, prosto rečeno, bez teksta beše to davno, tako da velike nade polažem u ovu igru.

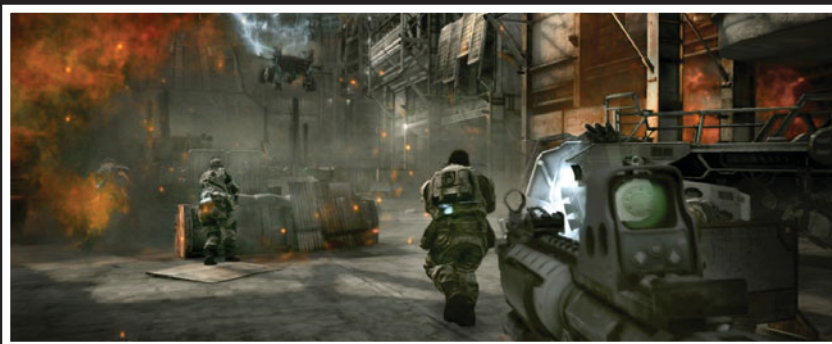
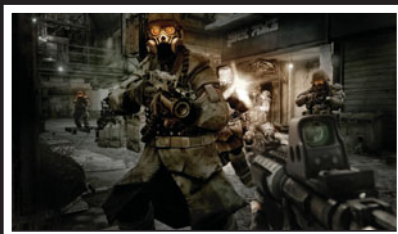
*Vladislav Herbut*

Konzolni shooter-i? Jeeeste... pogledaću kako izgleda i da l' je priča interesantna, no ako ne izađe za PC, ne interesuje me, ma kako dobro da izgleda.

*Dragan Kosovac*



## KILLZONE™ 2







Donosiocu ove reklame  
dajemo 5% popusta na sve Razer proizvode!

BEZ UČEŠĆA, BEZ ODLASKA U BANKU, IZABERITE BROJ RATA I IZNOS RATE

## KREDITI ZA 30 MIN!

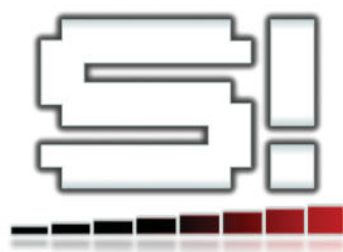
GARANCIJA TRI GODINE, BESPLATNA ISPORUKA NA TERITORIJI CELE SRBIJE

PlayForce SE	CPU Athlon 64 X2 5000+ MB Gigabyte M52S-S3P MEM 2GB DDR2-800 VGA Gigabyte 8600GT/256 HDD 250GB/16MB/SATA2 RW DVD Rezač 20x MODEM 56K Lucent CASE CM Centurion 5	35.990,00 din
	CPU Core 2 Duo E4500 MB Gigabyte P35-DS3L MEM 2GB DDR2-800 VGA Gigabyte 8600GTS/256 HDD 320GB/16MB/SATA2 RW DVD Rezač 20x MODEM 56K Lucent CASE CM Centurion 5	44.990,00 din
TrueForce	CPU Core 2 Duo E6750 MB Gigabyte X38-DS4 MEM 2GB DDR2-800 VGA Gigabyte 9600GT/512 HDD 320GB/16MB/SATA2 RW DVD Rezač 20x MODEM 56K Lucent CASE TT Armor jr. 500W	64.990,00 din
	CPU Core 2 Quad Q6600 MB Gigabyte X38-DS4 MEM 2GB DDR2-800 VGA Gigabyte 8800GTS/512 HDD 500GB/16MB/SATA2 RW DVD Rezač 20x MODEM 56K Lucent CASE TT Armor jr. 500W	83.990,00 din



RAZER MIŠ PO PROMO CENI  
UZ SVAKI RAČUNAR





[WWW.SPEED-INDUSTRY.COM](http://WWW.SPEED-INDUSTRY.COM)





Project Soul/Namco Bandai  
Platforma: PlayStation 3, Xbox360  
Izlazi: jul 2008.

# Soulcalibur IV

Soulcalibur serijal je verovatno najvažniji razlog zbog koga su klasične borilačke igre još uvek izuzetno popularne. Iako mu mnogi zameraju da je suviše button mashing friendly i neizbalansiran (uglavnom fanatici koji satima proučavaju svaki frejm animacije i znaju desetine udaraca i komboa napamet), ni Virtua Fighter, ni Tekken, ni Mortal Kombat jednostavno ne mogu da ga dostignu.

**Z**nam da neću reći ništa novo, ali su male šanse da se išta promeni i posle izlaska četvrtog dela koji smo najavili u nekom od ranijih brojeva. Iako se „prekobare“ najviše priča o online podršci koja je tamošnjoj publici izgleda značajnija od bilo čega, mislim da će Soulcalibur-u IV uspeh ponovo doneti sjajni kontrolni sistem koji je dovoljno intuitivan za početnike, a sa druge strane, izazovan za nas koji smo uz serijal od njegovih prvih dana.

Iskreno se nadam da će nešto biti urađeno po pitanju samih modova – već znamo da opet neće biti ništa od tag team-a i da je (hvala bogu) Chronicles of the Sword izbačen, ali Namco za sada ne objavljuje kako će u praksi izgledati Tower of Caliga koji će ga zameniti. Pa, valjda bi trebalo da imamo poverenja u njih.

Takođe, mislim da nije nekakav nedostatak što se spisak boraca neće

toliko razlikovati od prethodnika, jer je prelazak na novu generaciju konzola i mnogo višu rezoluciju slike dovoljan da nam svi oni izgledaju sveže. Možda se nećete složiti sa mnom, ali mi nikako nije jasno zašto su ženska poprsja preuveličana preko svake mere, pogotovo kod Ivy kojoj je na tom polju jedina konkurencija Rachel iz igre Ninja Gaiden Sigma. Sirota devojka deluje kao da će se podjednako boriti protiv proporcija sopstvenog tela i protivnika. Ah, da, i ubacivanje Yoda-e u Xbox360, odnosno, Darth Vader-a u PS3 verziju diže dosta prašine, mada će SW publici sigurno smetati njihovo odvajanje. Valjda je onda sreća što im ne pripadam, ali I feel your pain, people!

Jeste da celu stvar još nismo videli u pokretu, ali čudo bi trebalo da se desi pa da SCIV ne bude novi benchmark za sve borilačke igre.

Iako neće biti radikalnih novina, verujem da će ovo ostati najzabavnija borilačka igra današnjice, izuzetnih vizuelnih kvaliteta.

*Nikola Dolapčev*

Nastavak najbolje tabačine ikada! Jedan od najozbiljnijih razloga da sakupite pare, dezertirate, i predete u klan konzolaša.

*Viktor Popović*

Eh, ti dani kada sam se sa ortakom mlatio u Soulcalibur-u 2 na njegovoj PS2 konzoli. Trojka mi je nekako promakla, ali ću se četvorkom sigurno malo intenzivnije pozabaviti.

*Uroš Miletić*

Jedna od boljih tabačina koje sam igrao, i jedva čekam da posle Spawn-a umlatim svoju ekipu sa Darth Vader-om.

*Vladislav Herbut*

Da se razumemo, ne igram borilačke igre, igram naslove u kojima se oskudno odevene istočnjački predimenzionirane cice biju...pa još sa mačevima...milina.

*Dragan Kosovac*



Blizzard / Activision Blizzard  
Izlazi: Kad bude gotov

# Starcraft II

Iako je postojanje ovog naslova zvanično objavljeno pre manje od godinu dana, i iako je poznato da Blizzard izdaje svoje igre oko dve godine nakon zvaničnog najavljivanja, racionalno raspravljanje o release date-u StarCraft-a 2 nije moguće. Svaki fan originala jednostavno mora da igra ovaj naslov što je pre moguće. U idealnom svetu, Blizzard bi nas počastio dvojkom na desetogodišnjicu objavljivanja originalne igre – već sada u septembru, no kako se (na osnovu internog testiranja i mišljenja fanova na netu) jedinice i građevine Terran-a i Protoss-a neprestano menjaju, a Zerg-ove još uvek nismo ni videli (osim Baneling-a, nove submutacije Zergling-a), šanse su sve manje da će Blizzard uspeti da uradi zatvoreni i otvoreni beta testing ove igre na vreme za izlazak tokom 2008. godine. Kako nada poslednja umire, niko nas ne može sprečiti da se nadamo nemogućem – da ćemo zahvaljujući nekom čudu već ove godine moći da

uživamo u nastavku najbolje epske space opere u istoriji igračke industrije, a i šire.

Poslednjih meseci, u neregularnim intervalima, na zvaničnom sajtu ove igre ([www.starcraft2.com](http://www.starcraft2.com)) pojavljuju se vesti o trenutnom stanju razvoja pojedinih jedinica, praćene dizajnerskim crtežima i slikama iz trenutne verzije igre. Tu je, takođe, pregled proteklih događaja tokom Starcraft-a i Brood War-a, kao i uvod u događaje koji nas očekuju u SC2. Ono što fascinira je posvećenost sa kojom Blizzard tretira oba aspekta svoje igre. Činjenica je da čak i nakon deset godina Starcraft ostaje definitivna platforma za strateške multiplayer obračune. Zato se u balansu svakog detalja na prvom mestu misli na dinamične mrežne mečeve koji traju od 15 do 25 minuta. Sa druge strane, u singleplayer delu igre, dizajneri će pokušati da podignu pripovedanje na novi nivo, sa gotovo avanturističkim interfejsom između misija.

Nastavak jedne od najboljih igara koje sam ikada igrao na PC-ju, jedva čekam!

*Nikola Dolapčev*

Kad je nostalgija već zakucala na vrata... Jedna od prvih PC igara koju sam ikada zaigrao, dok me želja za njom nije minula dugi niz godina. Toliko raznovrsnosti, kombinacija i taktiziranja gotovo da nisam sreo do sada. Definitivno jedna od top 3 igre koje očekujem u 2008.

*Uroš Miletić*

Mislim da će Starcraft 2 da uvede old school strategije na velika vrata i da će ponovo postaviti nove repere kada je u pitanju ovaj žanr.

*Vladislav Herbut*

Zerglinzi, Mutalisci, Kerrigan, štikla... Samo da Blizz ne promaši izdavanje u ovoj godini.

*Luka Zlatić*





Media Molecule/Sony Computer Entertainment  
Izlazi: Septembar 2008.

# Little Big Planet

Kao zagriženi PC-jevac osećam neprijatnu mešavinu tuge i besa što jedna od najfascinantnijih igara u 2008. godini dolazi isključivo na Playstation 3. U pitanju je Little Big Planet tima Media Molecule. "Ko su sad pa ti?", sigurno se pitate. U pitanju je novoformirani dizajnerski studio koji je na noge postavio Mark Hili, dizajner kultnog Rag Doll Kung Fu-a. Da li je to bitno? Naravno. Little Big Planet pozajmljuje par koncepata iz Rag Doll-a, kombinuje ih sa malo Lemmings-a i Populous-a, da bi stvorio neverovatan koncentrat čiste igračke zabave.

**O**snova igre je upravljanje malim stvorenjima zvanim "Sackboy". Da, u pitanju su male krpene lutkice, bez sumnje omaž prvom projektu ovog tima. Vodeći grupu sackboy-a igrač im pomaže da oblikuju svoju okolinu, stiču nove sposobnosti i prevazilaze logičke probleme timskim radom. Ovo možda zvuči previše prosto da bi bilo zabavno, ali treba videti u akciji veličanstvenu jednostavnost koncepta i gotovo beskonačne mogućnosti koje se otvaraju sa svakim sledećim potezom.

Svaki objekat u igri je fotorealističan i ne samo to. Svaki objekat podleže realnoj fizici i ponaša se kao u realnom svetu – drvo, kamen, metal, papir, tekstil, koža, sunder, voće i povrće... I onda

možete da kombinujete sve te objekte na sve moguće načine, koristeći opruge, lepak ili šivači pribor. Vaši likovi stiču nove sposobnosti kroz brojne izazove i dodatno vam šire spektar mogućnosti interakcije sa okolinom. Iako je igra inicijalno koncipirana kao singleplayer iskustvo, krajnji oblik igre je zapravo igranje u mreži, gde možete sa jedne strane da preuzimate brojne nivoe koje su stvorili drugi igrači, ili još bolje, da sa grupom ljudi, svako vodeći svog sackboy-a, stvarate nova okruženja ili rešavate najkomplikovanije izazove.

Ova igra je, po mom mišljenju, prvi od dva naslova zbog kojih vredi razmisliti o nabavci PS3 konzole (drugi naslov je FF XIII).

Pravi dokaz da izuzetno kreativne igre nastaju i van Wii-ja.

*Vladimir Dolapčev*

Simpatično, kreativno, zabavno... Ako pritom bude i igrivo onako kako izgleda da će biti, Little Big Planet će biti veliki hit.

*Luka Zlatić*







Ubisoft  
Izlazi: Proleće 2008.

# Heroes of Might and Magic Kingdoms

Ko još iščekuje browser-based igre u 2008. godini? Ja! I milioni i milioni Heroes of Might and Magic fanova, naravno! Sredinom decembra Ubisoft je objavio da radi na browser-based Massively Multiplayer online verziji Heroja V – ima li šta bolje? Ima – biće besplatna! OK, donekle. Tačnije, osnovna verzija igre biće potpuno besplatna, dok će za neke dodatne opcije (za sada još uvek nije definisano koliko će ti dodaci unapređivati borbenu i ekonomsku moć pojedinog igrača) igrač morati da izdvaja 2-3 evra mesečno.

**H**eroes of Might and Magic Kingdoms daće svakom igraču njegov pedalj Ashan-a, njegov grad, njegove heroje, i prepustiće mu da izgrađuje svoje kraljevstvo, ratuje, trguje i sklapa saveze sa ostalim vojskovođama. Ponovo bez dovoljno detalja da procenimo da li su njihova obećanja ostvariva, dizajneri tvrde da će igrač moći uspešno da rukovodi svojim kraljevstvom igrajući samo par puta dnevno po 10-15 minuta, ali i da će moći da zasedne i provede uz Kingdoms i višesatne igračke sesije. Osnovna ideja iza mehanike je da će igrač koji mogu da ulože mnogo

vremena biti nagrađeni za to, ali da nemaju "nefer prednost" nad onima koji ne mogu da provedu toliko vremena pred monitorom.

Iako će se Kingdoms oslanjati na vizuelni identitet, a donekle i mehaniku Heroja V, za ovu igru biće specifične brojne opcije, što ekonomske, što borbene, što po pitanju razvoja vaših heroja. Ostaje da se vidi da li će svi igrač biti na jednom serveru i da li će geopolitičke promene koje proizađu iz obračuna u Kingdoms-ima, imati uticaja na buduće M&M naslove.

Kao čovek koji se kune u sve što je poteklo iz HOMM serijala, sama ideja o igranju iste bilo gde i bilo kada, u meni izaziva nevidenu dozu euforije.

*Uroš Miletić*

Online Heroji, ali u web browser-u... možda ovo i ne ispadne tako loše, mada sam malo skeptičan po tom pitanju.

*Vladislav Herbut*

Ovakav način igranja Heroja zapravo može da bude jako zabavan.

*Luka Zlatić*





Electronic Arts/EA Los Angeles  
 Platforma: PC, Xbox360, Playstation 3  
 Datum izlaska: treći kvartal 2008.

# Tiberium

Kada biste bilo kom igraču spomenuli naziv Command and Conquer, garantujemo da bi vam započeo priču o satima, danima i nedeljama provedenih uz legendarne strategije iz ove franšize. Za više od jedne decenije postojanja, serijal je u samo jednom trenutku napustio svoje RTS korene, u vidu pucačine iz prvog lica pod imenom Renegade. EA je u 2008. odlučio da nas obraduje Tiberijumom, timskim FPS-om koji će nam još jednom prikazati akciju iz očiju običnog prašinaru.

**D**ogađaji u Tiberijumu nadovezuju se na one iz C&C: Tiberium Wars. GDI se trudi da zadrži kontrolu nad plavim zonama, bratstvo NOD-a da poremeti tu nirvanu, dok dolazak rase Skrin-a i postavljanje njihovih monolita još uvek predstavlja veliki znak pitanja. U ulozi bivšeg komandanta GDI trupa koji je prinudno vraćen u službu, imaćete zadatak da odbranite red i poredak pred naletom zemaljskih i vanzemaljskih neprijatelja.

I pored činjenice da vam se u rukama nalazi poprilično moćan deo GDI arsenala, akcenat nije stavljen na direktnu borbu sa neprijateljem. Ključ uspeha je u komandovanju podređenim jedinicama, čije ponašanje i sastav zavisi isključivo od vas. Nakon zauzimanja tiberijumskih šiljaka bićete u prilici da pozovete pojačanje, koje je ograničeno na četiri različita tima. Jedinice su organizovane po klasičnom sistemu papir-kamen-makaze, stoga ćete vodove sastavljati

prema trenutnoj situaciji. Pored standardne i protivvazdušne pešadije, na raspolaganju vam stoje i izdržljivi Titani, kao i Firehawk bombarderi.

Pored GD10, univerzalnog oružja koje se može transformisati u jedan od četiri oblika (standardna puška, protivavionski lanser raketa, itd.), na leđima vam se nalazi i raketni motor pomoću kojeg ćete biti u stanju da se dokopate terena, inače nedostupnog drugim jedinicama. Ovo može imati svoje taktičke prednosti, u vidu pronalaženja bezbedne pozicije za izdavanje komandi ili bržeg i bezbolnijeg rešavanja sukoba.

Ko je svojevremeno igrao nepravedno zapostavljeni Battlezone, koncept Tiberijuma ne bi trebalo da mu bude novina. Iako je igra najavljena pre samo nekoliko nedelja, njen izlazak se najavljuje već u trećem kvartalu tekuće godine.

Posle Renegade-a ovo je novi pokušaj da se napravi shooter od jedne strategije. Nadam se da će se ovog puta malo više potruditi.

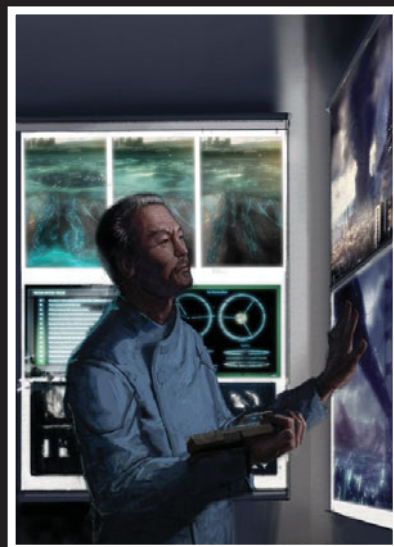
*Vladislav Herbut*

Prilika da se igra višestruko bolji Commando? Bring it on! Nažalost, bojim se da će Tiberium da bude "previše konzolaški" za moj ukus, no sigurno će dobiti svoju šansu.

*Dragan Kosovac*

Još jedna igra koja je tu samo da zaradi pare na račun popularnosti serijala, ili pravi hit? Šanse su podjednake.

*Luka Zlatić*







Rockstar North/Rockstar Games

Platforma: PC, Playstation 3, Xbox360

Datum izlaska: PC – TBA; Playstation 3, Xbox360 – 29. april

# Grand Theft Auto IV

Grand Theft Auto (GTA) franšiza prešla je dalek put: od arkadne pucačine iz ptičije perspektive do titule najprodavanije i najkontroverznije; od jednostavne i zabavne igre do kompleksnog igračkog iskustva uz koji ste mogli da provedete dane (a i noći). GTA možemo okarakterisati kao simulaciju života jednog člana organizovanog kriminala. Ali ova igra je i mnogo više od toga. Ljudi imaju potrebu za destrukcijom, što je Rockstar Games uspešno unovčio.

**N**ajnoviji deo pod imenom GTA 4, u stvari predstavlja već peti deo u serijalu (da li je neko zaboravio na GTA: San Andreas). U ulozi pripadnika istočno-evropske mafije imaćete priliku da ponovo posetite Liberty Sity, fiktivni Nju Jork prenesen u igru. Poreklo glavnog protagonista Nika Belića (ili Belića) još nije otkriveno, ali je sasvim verovatno da vuče korene sa naših prostora. Put od ilegalnog imigranta do jednog od čelnih ljudi organizovanog kriminala nije nimalo lak, što ćete iskusiti i na sopstvenoj koži. Poput prethodnih delova očekuje vas pregršt raznolikih misija, jurnjava kolima i puškanje sa pripadnicima zakona i članovima drugih mafijaških familija Liberty Sityja.

U odnosu na GTA: San Andreas, "četvorka" je pretrpela nekoliko, pre svega, kozmetičkih promena. Fizički model je znatno unapređen, a i arhitektura samog Liberty Sityja nije više onako monotona. Ostvarena je potpuna simbioza spoljašnjeg sveta i unutrašnjosti zgrada, te će prelazak između njih biti lišen

dosadnih ekrana za učitavanje.

Prema prvim najavama, napušten je standardni šablon misija "idi do tačke A, uradi nešto, potom do tačke B, itd.", već ćete za rešavanje istih morati da upotrebite i pokoji moždani ćeliju. Naime, odredišta i mete neće vam se automatski pojavljivati na mapi, već ćete za lokaciju istih morati da konsultujete svoje doušnike ili policijsku bazu podataka. Iz igre su, nažalost, izbačeni svi vidovi vazdušnog prevoza (izuzev helikoptera), što je verovatno prouzrokovano histerijom zvanom 9/11. No, ne sumnjamo da će autori pronaći neki zanimljiv način kako nam ne bi uskratili već pomenuto iskustvo (setite se samo dečijih aviona na daljinsko upravljanje iz GTA: SA).

Novi GTA će sigurno uzburkati igračku populaciju, na ovaj ili onaj način. Verzije za Xbox360 i Playstation 3 potvrđene su za kraj aprila meseca tekuće godine, dok će PC igrači morati da pričekaju još neko (neodređeno) vreme.

Svaka prognoza da ovo neće biti kandidat za igru godine je van pameti.

**Vladimir Dolapčev**

Uz Fallout 3, verovatno najočekivaniji naslov ove godine, bar što se mene lično tiče. Ako je verovati tradiciji, Rockstar će godinu dana po izlasku igre za konzole izdati i port za PC.

**Viktor Popović**

GTA IV bi trebalo da unapredi skoro svaki segment svojih prethodnika, tako da nema sumnje da će naći mesto u vašoj privatnoj kolekciji.

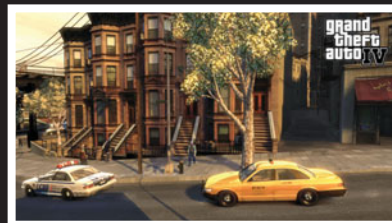
**Vladislav Herbut**

Za mene je GTA serijal, kao nešto što često igram iz zabave, umro kada je nakon dvojke napustio ptičju perspektivu. Noviji delovi franšize imaju impresivnu produkciju vrednost i odlične priče, no ne posvećujem im neko bitnije vreme, neću ni četvorci.

**Dragan Kosovac**

Mislim da nijedan GTA neće nadmašiti Vice City, ali će i četvorka biti vredna igranja.

**Luka Zlatić**





Lucas Arts/Lucas Arts

Platforma: Xbox360, Playstation 3

Datum izlaska: Avgust 2008.

# Star Wars: The Force Unleashed

Ma koliko zli glasovi tvrdili da je Star Wars franšiza u potpunosti prežvakana, gospodinu Džordžu Lukasu moramo priznati da je stvorio fenomen koji će imati uticaj na sledećih nekoliko generacija. Igračka industrija je, bez obzira na gomilu treš naslova koji su potekli iz SW sveta, obogaćena igrama koje nisu suvoparni produkt komercijalne franšize, već prekretnice u svom žanru (X-wing, Jedi Outcast, Knights of the Old Republic...). Možda zvuči pompezno, ali SW: The Force Unleashed bi mogao da bude baš jedan od tih "specijalnih" naslova.

**P**riča je smeštena u dosta mutan period između treće i četvrte filmske epizode, tj. u vreme kada je Imperija sve jače stezala svoju pesnicu oko sudbine celog univerzuma. Dart Vejder, svima poznat ratnik tamne strane, u tajnosti obučava svog pomoćnika o umeću korišćenja Sile i svetlosne sablje. Uloga istog pripašće baš vama, te ćete tokom igranja ispunjavati zadatke koje vam vaš "majstor" zada. Na svojim putešestvijama rešavaćete konfliktne situacije sa pokretom pobunjenika, preko infiltracije tajnih postrojenja Imperije, do sukoba sa legendarnim džadajima SW sveta.

Put nije lak, ali ćete zauzvrat imati na raspolaganju sve što vam Sila može ponuditi. Tri moći, jednu sablju, neograničen broj kombinacija. Protivnike ćete pržiti munjama, dizati u vazduh i gurati pomoću Sile, dok ćete za obračun oči u oči morati da ispašete svog svetlosnog ljubimca. Što više budete koristili neku moć, pojačavaće se njena snaga, ali će dobijati i nove sposobnosti (npr. broj meta koje pogađate munjom).

Za unapređivanje sablje korišćićete kristale koje ćete usput nalaziti.

Dve tehnologije bi trebalo da osiguraju uspeh The Force Unleashed-a. Na prvom mestu valja spomenuti Digital Molecular Matter koji je zaslužan za realistično ponašanje različitih materijala prilikom fizičkih interakcija. Tako će se metal ulubljivati, staklo rasprskivati a tečnosti talasati. Zamislite samo efekat bacanja nesrećnog stormtrupera kroz staklena vrata koja se pod njegovom težinom deformišu i raspadaju u milion delića. Veštačka inteligencija vođena je novom tehnikom pod imenom Euphoria. Naime, u kompjuterski vođene protivnike je integrisan instinkt za opstanak, te će se svojski truditi da izbegnu vaše napade, a u slučaju da ih bacite kroz vazduh, pokušaću da se uhvate za bilo koji teži predmet, pa čak i jedni za druge.

Iako SW: The Force Unleashed izlazi za skoro sve konzole, PC populacija će, nažalost, ostati praznih ruku. Sa druge strane, eto razloga konzolašima da spremno dočekaju nadolazeće leto.

Borbe svetlosnim sabljama do iznemoglosti, u svakom slučaju deluju obećavajuće, samo ne razumem zašto ovakvi naslovi uvek zaobidu PC.

*Vladislav Herbut*

Igra u kojoj Star Wars fanovi mogu da ventiliraju svoju agresivnost (za koju je, naravno, velikim delom odgovoran George Lucas)? Sign me up!

*Dragan Kosovac*

Use the Force, Luka, Use the Force!

*Luka Zlatić*





Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks  
Datum: Jesen 2008.

# Fallout 3

Fallout 3 je definitivno jedan od onih naslova koji se očekuju godinama. Otkako je objavljeno da je Bethesda otkupila pravo za izradu nastavka ove kultne franšize, armija fanova širom sveta je redovno, na svakodnevnoj bazi, pratila vesti, izjave i izveštaje koji su dolazili iz razvojnog tima. Međutim, s obzirom na hype koji se podigao oko ove igre, neverovatno je koliko su mišljenja javnosti podeljena.

**N**aime, ljudi jednostavno nemaju poverenja da će Bethesda moći da zadrži duh originalnog serijala koji je svojstven za nesrećno propali razvojni tim Black Isle Studios. Ipak, malo je preuranjeno davati tako oštre izjave. Fallout 3, bar na papiru, izgleda sjajno. Radnja je smeštena 200 godina posle nuklearnog rata koji je modernu civilizaciju pretvorio u pustinjsko bespuće. Ljudi su pod dejstvom radijacije mutirali ili pomrli. Jedini spas pronašli su oni koji su se pre rata sklonili u ogromne podzemne komplekse, gde su, u potpunosti odvojeni od apokalipse, mirno nastavili svoj život. Glavni protagonisti serijala su, u prethodnim igrama kao i u ovoj, potomci ovih srećnika koji prvi put izlaze na površinu.

Ono što je Bethesda napravila od Fallout serijala bi se najviše moglo porediti sa

Oblivion-om u postapokaliptičnom okruženju. Potpuna sloboda kretanja, veliki broj sporednih kvestova, detaljno razvijanje lika, prelepa grafika... Bethesda će bez sumnje uspeti da ponovi dobra rešenja Oblivion-a, pa čak i da ispravi glavne mane, ali vrlo je verovatno da će, sa druge strane, nezaboravna atmosfera originalnog Fallout-a biti škartirana. Politička nekorektnost, visoke doze nasilja i potpuna sloboda u načinu ophođenja sa igračkim svetom, začinjena dobrom dozom humora je ono što je davalo šmek ovom serijalu, ali i više od toga – davalo mu je širinu i dubinu, retko kada viđenu u igračkom svetu.

Dakle, Bethesda-in Fallout 3? Ne, on neće nastaviti tradiciju, on neće pisati istoriju, on neće postati kultni predmet obožavanja, ali će vrlo verovatno biti đavolski dobra igra.

Fallout 1 i 2 su igre kojima se vraćam i dan danas (da, sa Windows-om redovno instaliram barem jednu od njih). Iako bih voleo da imam pozitivno mišljenje i o trećem delu, još uvek me prati gorak ukus koji mi je ostavilo saznanje da na njemu radi Bethesda.

*Uroš Miletic*

S obzirom da prva dva dela i dalje spadaju u top RPG naslove za sva vremena, Fallout 3 ima dobru pozadinu, ali i težak zadatak da ispuni velika očekivanja.

*Vladislav Herbut*

Zato što poštujem Fallout serijal više nego ljudi koji prave Fallout 3, daću ovov igri svaku šansu da mi se svidi. Mada, sumnjam da hoće i ne žurim da je igram što pre.

*Dragan Kosovac*

Mnogi fanovi prva dva dela će me mrzeti zbog ovoga, ali Oblivion with Guns mi zvuči kao nešto što ću igrati sa uživanjem.

*Luka Zlatić*





Remedy Entertainment/Microsoft Game Studios  
Datum: druga polovina 2008.

# Alan Wake

Alan Wake bi trebalo da predstavi revitalizaciju akcione avanture – žanra koji je danas skoro zaboravljen, a često ga u tragovima možemo naći u najrazličitijim igrama. Remedy Entertainment pamtimo po igri Max Payne, a Alan Wake ima više od jedne dodirne tačke sa ovom hit franšizom. Radnja ima sličan predzvuč – Alan je, poput Maksa, čovek čiji su se život i razum raspali posle gubitka voljene supruge. On odlazi u psihijatrijsku kliniku da bi započeo sa lečenjem, a terapija, iako u početku delotvorna, vrlo brzo pokazuje svoju mračnu stranu.

**I**pak, tu se sve sličnosti završavaju. Alan Wake neće slediti linearnu arkadnu trasu koja je krasila Max Payne serijal, već će imati svojevrstan free-roam mod, karakterističan za GTA serijal. Razvojni tim obećao je detaljno komponovan grad, sa fotorealističnom grafikom i svim ostalim tehničkim superlativima koji bi trebalo da prate AAA naslov u 2008. godini.

Interesantno je i najavljeno rešenje arkadnih sekvenci – monstumi zastupljeni u igri plaše se najviše svetla, pa će Alan odbranu od njih zasnivati prvenstveno na baterijskim lampama,

bakljama, petrolejkama, reflektorima, itd. Naravno, posedovaće i vatreno oružje, ali akcenat neće biti na njemu, što se savršeno uklapa u Alanov civilni profil pisca.

Ova igra mogla bi da bude zaista fenomenalna, naravno, ako hardverski zahtevi budu iole prihvatljivi. Remedy je poznat po dobro ispoliranim i optimizovanim tehničkim završnicama, ali podatak da će Alan Wake biti Windows Vista ekskluziva (uz Xbox360, naravno), nikako ne ohrabruje.

Igra o kojoj se već dugo priča, zbog njene grafičke lepote, veličine sveta koji možete istraživati, ali i prilično neobične priče.

*Vladimir Dolapčev*

Poštenu i inovativnu avanturu nisam sreo još od Farenhajta pre neku godinu. Možda će baš Alan Wake uspeti da oživi ovaj nepravedno zapostavljeni žanr.

*Uroš Milić*

Malo je čudno da tvorci igre kao što je Max Payne naprave nešto što liči na psihološki triler, ali to ne menja činjenicu da me je Alan Wake zaintrigirao najavljenim sadržajem.

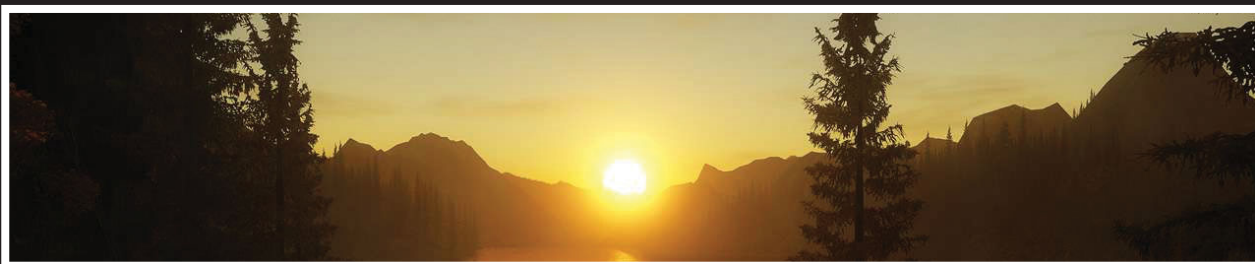
*Vladislav Herbut*

Dobra avantura za više platformi? Zvuči predobro da bi bilo istinito. Ipak, nadam se da će optimistične najave ove igre biti opravdane.

*Dragan Kosovac*

Misteriozna atmosfera, sjajna grafika i igra u kojoj će se izgleda koristiti mozak.

*Luka Zlatić*





Creative Assembly/Sega

Datum: druga polovina 2008.

# Empire: Total War

Iako po opredeljenju nisam zagriženi strateg, Total War serijal pratim redovno od samog početka. Shogun, Medieval, Rome i Medieval 2 su, sa svojim ekspanzijama, postavili nove granice u svetu strategija. Nekoliko naslova pokušalo je da se meri sa Total War franšizom (najzapaženiji je bio Imperial Glory), ali mu nisu ni izbliza dorasli, tako da je Creative Assembly tim ostao jedini i najbolji predstavnik stila koji su sami stvorili.

**S**ve igre iz Total War franšize su specifične po svom konceptu i izvođenju. Jedan deo igre odvija se na globalnoj mapi, gde upravljate diplomatijom, vojskom i vladajućim kabinetom uopšte, ali sa relativno uproštenim mikromenadžmentom, koji nikada ne preti da igru pretvori u neku vrstu upravljačke simulacije. U slučaju sukoba armija, fokus se prebacuje na bojno polje, gde u realnom vremenu možete upravljati hiljadama svojih vojnika koji izvršavaju data im naređenja. U ovom segmentu igre realnost je uvek bila na zavidnom nivou – iako su nastupali u formaciji, vojnici su se uvek borili pojedinačno, tako da ste mogli da uživate u scenama borbi koje kao da su izvučene iz kakvog visokobudžetnog holivudskog filma.

Empire: Total War stavlja nas u kolonijalni period 18. i 19. veka, sa mogućnošću da bismo između desetak velikih svetskih sila koje su tada krstarile morima, i pravile političku sliku Evrope koja se delimično održala i do današnjih dana. Od novina, Empire po prvi put uvodi i bitke na moru (koje su se do sada rešavale automatski), zatim vatreno oružje (koje ovoga puta nije sekundarno, već igra ključnu ulogu), kao i pojavu demokratije koja predstavlja još jedan element kojim valja balansirati pri vođenju unutrašnje politike carstva.

Iako je igra najavljena za mart ove godine, realno je očekivati da se ovaj rok produži za bar još nekoliko meseci. Ali, mislim da će se ovoga puta to čekanje isplatiti.

Posle igre Medieval 2 koja je bila pun pogodak, logičan sled događaja nalaže pojavu Empire-a, koji bi po najavama trebalo celu priču iz svog prethodnika da podigne na još viši nivo.

*Vladislav Herbut.*

Total War sa pomorskim bitkama i više detalja nego ikada! Ovo je jedna od igara koja ne može da izade dovoljno brzo.

*Dragan Kosovac*

Creative Assembly je sve bliži stvaranju ultimativne strategije. E:TW će biti još jedan čvrst korak na tom putu.

*Luka Zlatić*





Blizzard Entertainment

Datum: kad bude gotov

# World of Warcraft: Wrath of the Lich King

autor: Vladislav Herbut

**D**ok svi igrači čekaju patch 2.4 i šansu da zaigraju poslednje dve instance u prvoj ekspanziji za World of Warcraft, već se uveliko priča o stvarima koje ih čekaju u novoj ekspanziji za ovu trenutno najmasovniju MMORPG igru. Postoji čitav niz najavljenih novina, neke su zvanične najave, dok su druge više zasnovane na principu "rekla – kazala" unutar ogromne komune igrača WoW-a. Ipak, ono što sa sigurnošću možemo očekivati je nova Hero klasa (nešto kao prestiž klasa u AD&D-u), što znači da ne postoji mogućnost da započnete igru sa novom klasom, već vam se, kad zadovoljite određene zahteve, otvara opcija da kreirate novog lika visokog nivoa. Tu je i nova profesija Inscription, koja bi trebalo da služi za pojačavanje efekata magija, ali kako će to funkcionisati zasad nema preciznih informacija. Mesto odigravanja ove ekspanzije biće kontinent Northrend, koji je i dom moćnog Lich King-a, po mnogima najmoćnijeg entiteta u Azeroth-u. Najavljena je i mogućnost upotrebe ratne mašinerije u Battlegrounds-ima (katapult i slično). Do sad je prikazano samo nekoliko početnih

zona, kao i prva 5-man instanca, gde ćete imati priliku da se součite sa rasom ogromnih ratnika Vrykul, inspirisanom vikinškom kulturom. Kontinent bi trebalo da ima dve startne lokacije do kojih se dolazi brodom. Maksimalni nivo je podignut na 80, a to znači nove osobine/magije za svaku klasu. Lepa vest za sve ljubitelje ovog MMORPG-a je i najava rimejka Naxxramas-a, po mnogima jedne od najboljih raid instanci, koja će biti prilagođena igračima 80-og nivoa.

Jedna od glupljih novina koja je isto tako pompezno najavljivana je mogućnost promene frizure, kao i načina plesanja. Kome to uopšte treba? Šta onda očekujemo od moguće treće ekspanzije, plastičnog hirurga ili...?

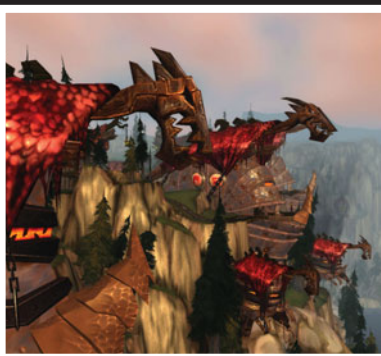
Tačan datum izlaska i dalje nije poznat, što je već standardna praksa Blizzard-a, ali čak i kada objave tačan datum, možemo očekivati odlaganja. Postoje i neke spekulacije da će se pojaviti 30. juna, ali svašta se može čuti u General chat-u u Ironforge-u, tako da tome ne bismo pridavali veliku važnost.

Bez obzira da li Lich King nastavi sa trendom udaljavanja WoW-a od pre-TBC slave ili zaista donese nešto novo i inovativno – igrače ga još više ljudi no sada. Verovatno i ja sa njima – nove zone, novi kvestovi, nove priče, hero klasa...novi meseci u WoW-u.

*Dragan Kosovac*

Prilika za igrače da odstrele još jednog od glavnih likova iz Warcraft lore-a.

*Luka Zlatić*







Još jedan fantazijski MMORPG? Ne, hvala, sit sam te kuhinje. Mislim da je ovaj žanr trenutno u ćorsokaku – ono što mu treba je jedna vizionarska igra koja će ga staviti na novi put. Age of Conan to svakako nije.

*Viktor Popović*

U navali svakakvih MMO naslova proteklih nekoliko godina, autori su zaboravili da nekim igračima nije stalo do taktiziranja i razmišljanja, već do čiste akcije. Stoga bih rado voleo da vidim Age of Conan-a i na svom računaru.

*Uroš Milić*

Navodni "Ubica WoW-a", pa još smešten u slavni svet Robert E. Howard-a. Svojom atmosferom, interesantnom mehanikom i potencijalom za ozbiljne priče u igri Age of Conan obećava toliko mnogo, da mu svaki fan MMORPG-a mora pružiti šansu.

*Dragan Kosovac*

autor: Vladislav Herbut

Funcom/Eidos - SCI  
Datum: 20. maj 2008.

# Age of Conan: Hyborian Adventures

Iako se Anarchy Online i dalje aktivno igra, ekipa iz Funcom-a već preko 3 godine radi na novom MMORPG naslovu koji bi trebalo da bude pravi blockbuster. S obzirom na apsolutnu dominaciju igre World of Warcraft na ovom polju, ove godine će taj tron verovatno biti poljuljan. Kao prvo, Warhammer Online, koji puca na veliki broj fanova ove epske postavke, a zatim i Age of Conan. Iako nećete imati priliku da vodite famoznog Conan-a, on će svakako imati veoma uticajno mesto u ovoj igri.

**N**ajavljena kao igra sa veoma dobrom pričom, gde će svi zadaci biti dobro integrisani u glavnu priču, uz gomilu sporednih i specijalizovanih zadataka, sigurno će vam obezbediti interesantan način za trošenje slobodnog vremena. Ali šta je to što izdvaja Age of Conan-a u odnosu na, na primer, WoW?

AoC se može posmatrati više kao akciona igra, jer ne postoji opcija automatskog napada, gde vi kliknete na protivnika i čekate da neko od vas pogine. Ovde imate mnogo više mogućnosti, jer će postojati više različitih udaraca koje možete kombinovati u razne kombinacije. Naravno da će vam se sa nivoima otključavati i nove kombinacije, ali nijedna od njih se ne izvršava automatski već ih vi sami morate aktivirati pritiskanjem određenih tastera određenim redosledom. Druga stvar koja je specifična su borbe na mount-ima, što znači da možete odseći protivniku glavu sa konja u trku ili strelama zasipati neprijatelja jašući mamuta. Zatim dolazi izgradnja grada. Da, da, izgradnja grada.

Svi guild-ovi imaju opciju da naprave po jedno selo u kojem će imati razne objekte za prikupljanje resursa, kao i za proizvodnju, ali mogu zauzeti i jednu od 9 tačaka u zemlji i napraviti tvrđavu. Tvrđave su bitne, jer takođe donose razne bonuse na osnovu građevina koje se nalaze unutra, ali njih treba i odbraniti. Ovde do izražaja dolazi i najzanimljiviji PvP momenat, gde će stotine igrača moći da se sukobe u pravom osvajanju zamka, sa sve katapultima i ostalim igračkicama.

Maksimalni nivo će u startu biti 80, s tim da do 20-og nivoa AoC možete igrati i kao singleplayer. Najavljene su standardne i raid instance (24 man), 5 profesija, 3 naroda sa po 4 klase koje se mogu generalizovati kao: soldier, mage, priest i thief, s tim da je, na primer, osnovni Cimmerian priest u stvari Bear Shaman itd.

Igra ima podršku za DirectX10, što obećava dobru grafiku i efekte u igri, ali videćemo kako će sve to raditi online.





Akella/Strategy First

Datum: Q1 2008.

# Disciples III: Renaissance

Mnogi igrači koji misle da je serijal Heroes of Might and Magic neprikosnoven na svom tronu, žive u zabludi. Ovaj žanr igara ne bi bio toliko popularan da nisu postojala još dva serijala koja su, nažalost, živela u senci "Heroja". Disciples i Age of Wonders su serijali koji su uveli gomilu novina u ovaj žanr i od kojih su "Heroji" neke čak bezobrazno kopirali. Ipak, Disciples je, sa svojom mračnom atmosferom i frakcijama koje nisu toliko strogo definisane kao dobre ili zle, ostavio trag na mnoge igrače, što se da primetiti po veličini komune fanova ove igre.

**N**ovi deo u serijalu, ovaj put treći, vraća sukob u zemlju Nevendaar. Nažalost, i pored toga što će biti prisutno svih pet frakcija, nećete moći da igrate sa svima. Empire, Elves i Legions of the Damned su tri frakcije oko kojih će se voditi glavna priča, tako da možemo očekivati i tri kampanje. Preostale dve frakcije, Mountain Clans i Undead Horde biće prisutne samo u ulozi neprijatelja, ali možemo pretpostaviti da će se pojaviti ekspanzija u kojoj ćemo imati prilike da zaigramo i sa njima. Najavljeno je oko 150 jedinica koje bi, kao i do sad, trebalo da budu podeljene na četiri klase. Sve jedinice će biti veoma detaljno urađene i sve će se odvijati u 3D okruženju, ali bez obzira na vizuelne kvalitete, najavljeno je i da će igra biti dobro optimizovana,

tako da bi trebalo da radi i na slabijim mašinama. Sistem prikupljanja resursa je zadržan, pa ćete i sada morati da osvajate teritoriju na kojoj se nalaze, i to zauzimanjem gradova u njihovoj blizini ili postavljanjem štapa koji ima ulogu svojevrsnog konvertera teritorije.

Iako izdavač nije objavio mnogo informacija vezanih za treći deo ovog fantastičnog serijala, sve do sada poznato dovoljno je da zaintrigira većinu igrača. Jedini potencijalni problem je to što je promenjen razvojni tim, pošto je Strategy First otkupio prava na ovu igru i posao dao ruskom razvojnom timu Akella. Naravno, ovo ne mora biti automatski loša vest, jer ponekad ovakve promene znaju ponovo da ožive ustajale serijale.

O, da! Još uvek ima nade za sve nas razočarane putom kojim su krenuli Heroji. Jedva čekam da zarijem zube u ovo luče.

*Viktor Popović*

Baš sam pre nekoliko nedelja iznova instalirao Disciples 2, bez ikakvog saznanja da se radi na trećem delu. Ako isti bude upola toliko dobar koliko i prethodnik, definitivno će zadobiti i moje simpatije.

*Uroš Milić*

To! Novi Disciples-i! Potezne strategije nisu mrtve! Kako nastavci odmiču, Disciples-i su sve bliže onome što bismo hteli da su "idealni Heroji". Nemam sumnju da će ovaj deo nastaviti uzlaznom linijom.

*Dragan Kosovac*

Dvojka je bila najbolji klon Heroja. Očekujem mnogo i od trećeg dela... Samo da ne bude kao Heroji 4.

*Luka Zlatić*







Maxis/Electronic Arts  
Platforma: PC, Mac  
Izlazi: 7. septembar 2008.

# Spore

Spore je svakako jedna od najambicioznijih igara ove godine, na kraju krajeva, njen prvobitni naziv bio je "Sim Everything".

Izaista, u Spore-u ćemo početi kao jednoćelijski organizam, koji će u stilu Pac-Man-a jesti druge organizme i razvijati se dok ne dođe trenutak izlaska iz vode na kopno. Nakon toga ćemo novo biće (donekle u stilu Diablo-a) voditi kroz prostranstva novog sveta, sve dok ne naiđe na slično biće suprotnog pola. Nakon obezbeđivanja potomstva, igra ide još dalje prelazeći u simulaciju plemena, a uskoro i čitave civilizacije, u stilu Populous-a, SimCity-ja i Civilization-a.

Finalno poglavlje Spore-a je faza u svemiru, jedna potpuno otvorena simulacija u kojoj će biti moguće postavljati monolite na nerazvijene planete, prilaziti drugim civilizacijama uz muzičke poruke, kidnapovati životinje sa planeta, ali i videti kako efekat staklene

bašte utiče na nekada živu planetu.

Svemir u Spore-u će biti ogroman, a neće biti naseljen samo slučajno generisanim oblicima života, već će svi igrači širom sveta moći da pošalju svoja bića na glavni server, sa kog će u svoj svemir moći da ih prevuku svi ostali igrači.

Dakle, u pitanju je jedna zaista ambiciozna igra, koja će predstavljati potpuni simulator života namenjen svim uzrastima. Iako su neke prethodne super-ambiciozne igre brzo znale da postanu dosadne i da ne dostignu ono što je od njih očekivano, izgleda da će Spore uspeti. Raznolika je, zabavna, duhovita, i ima dovoljno ličnog pečata da postane remek-delo industrije igara.

Will Wright The Sims, SimCity je genije, verujem da će to dokazati i ovom igrom.

*Nikola Dolapčev*

Pa, koliko god vi prezirali Simcity franšizu (sa svim svojim podskupovima), ne može se poreći da je ona jedna od najprodavanijih PC igara ikada. A ako njen idejni kreator već nekoliko godina agresivno najavljuje svoju novu revolucionarnu upravljačku simulaciju, možete biti sigurni da se kuva nešto veliko.

*Viktor Popović*

Bilo šta što Will Wright napravi, ne može biti loše. Sama ideja da se žanr igre menja s vremena na vreme zvuči mi toliko primamljivo, da ću Spore nabaviti čim izađe.

*Uroš Miletić*

Spore svakako odlikuje interesantna ideja, a i ekipa koja stoji iza njega je proverena, tako da možemo očekivati pravo osveženje kad su u pitanju strategije.

*Vladislav Herbut*

Svi znamo da je Will Wright genije svoje vrste i da će Spore biti odlična igra. Možda je neće igrati onoliko ljudi koliko zaslužuje, ali i dalje odlična igra, bez ikakve sumnje.

*Dragan Kosovac*



Square/Enix

Platforma: PlayStation 3

Izlazi: Nadamo se do kraja 2008.

# Final Fantasy XIII

Final Fantasy je jedan od najdugovečnijih i sigurno najuspešnijih serijala u istoriji video igara. Najvažniji ključ njegovog uspeha je skoro savršena implementacija takozvanog J-RPG žanra, ali rame uz rame mu stoje vrhunska produkcija i priča.

Iako bi se iz naslova moglo tako pomisliti, FFXIII nije trinaesti deo jedne sage, zapravo svaka igra je smeštena u potpuno drugačije fantastične svetove, a sličnosti su samo u nekim opštim mestima, standardnim za herojske priče ovog tipa. Zapravo, sve do pojave FFX i FFX-2 nijedan Final Fantasy nije imao nastavke, no kasnije je to promenjeno. FFXIII će, recimo, pored osnovne igre imati još dva "nastavka" koji će se odvijati u istom univerzumu (ali neće imati veze jedni sa drugim, bar po rečima ljudi iz Square Enix-a) – Final Fantasy Agito XIII (za mobilne telefone) i Final Fantasy Versus XIII (za PS3), a sve u sklopu potencijalno mnogo veće priče – Fabula Nova Crystallis FF XIII.

Novi Final Fantasy će, dakle, biti prvi korak Square Enix-a ka jednoj potpuno novoj (užasno) ambicioznoj franšizi, koja će pored prve tri igre sigurno sadržati još igara, filmova, stripova, knjiga... Samim tim, logično je da to bude jedna od najsčekivanijih igara ove godine.

Naravno, osim toga, svi ljubitelji ovog žanra jedva čekaju da vide kakve su promene u sistemu borbe, kakva je priča, koliko emocija će ključni momenti igre izazvati kod njih. Koliko će Square izvući iz grafičkih mogućnosti konzole. A i mi u Play!-u želimo to da vidimo, i da uživamo u igri kada se konačno pojavi.

Serijal koji je još uvek bez premca u svom žanru, sigurno će umnogome pomoći popularizaciji PlayStation-a 3.

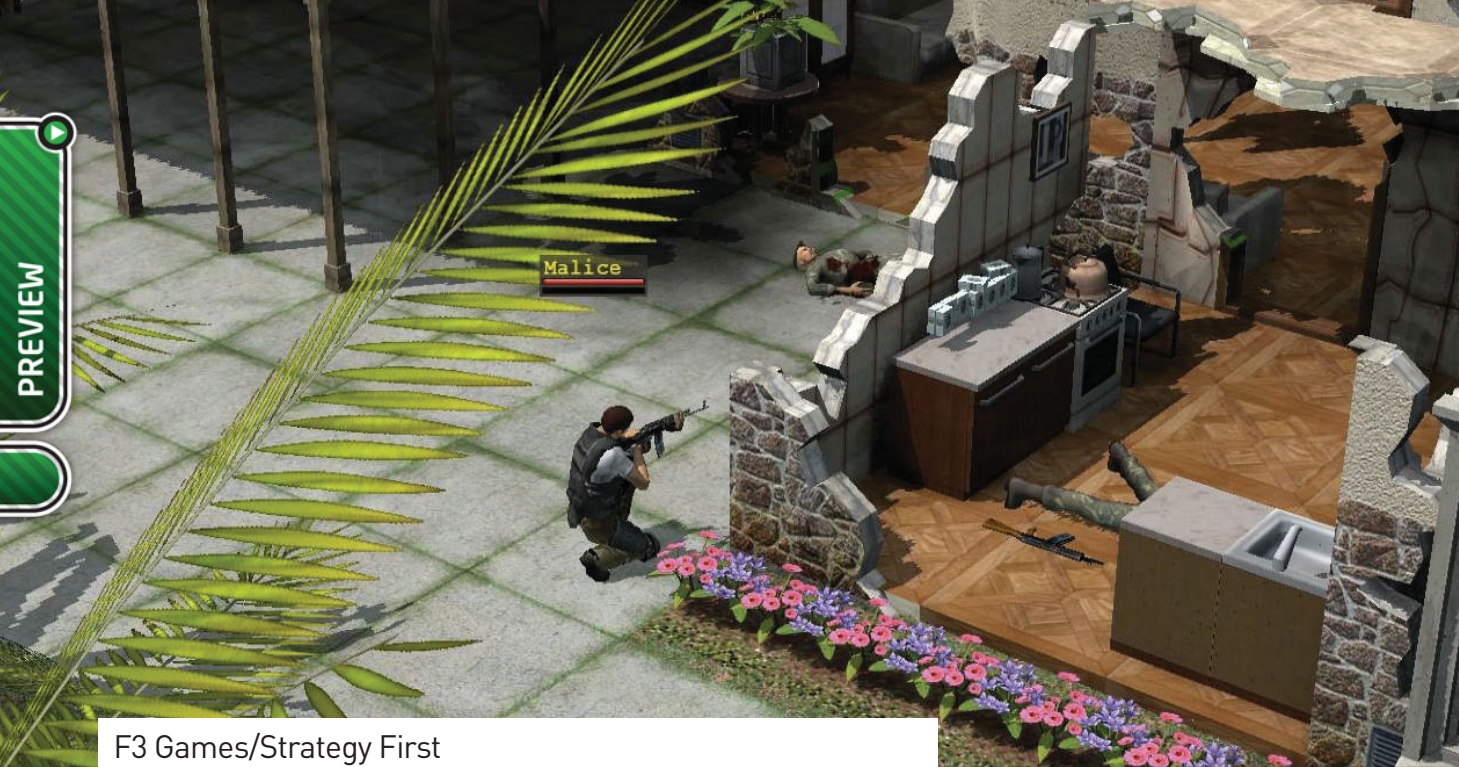
*Nikola Dolapčev*

Svaki deo Final Fantasy-ja je specifična kombinacija zabavne igracke mehanike, odlične priče i vrhunskog pripovedanja. Drugi legitimni razlog za kupovinu PS trojke.

*Dragan Kosovac*







F3 Games/Strategy First

Platforma: PC

Izlazi: Jesen 2008.

# Jagged Alliance 3

Jagged Alliance serijal je jedan od onih kulturnih u koje se kunu svi koji ga vole, a generalno nije toliko poznat. Ako bi mene neko pitao, Jagged Alliance 2 bi se u svakom trenutku našao u Top 3 igara ikada. Toliko je sjajna igra, da je prelazim svake godine bar jednom.

**N**ormalno bi bilo i da su očekivanja za treći deo ogromna, no, nije tako. U 16. broju Play-a objavljeno je i koji su razlozi za strah. Potpuno novi razvojni tim, gomila problema oko izdavanja i sa prethodnim razvojnim timovima... Opet, očigledno je da ljudi koji sada rade na JA3 vole prethodne delove, i trude se da ispoštuju ono što je serijal učinilo kulturnim. Takođe, tu su i ljudi iz Sir-Tech-a koji daju savete, tako da postoji kontakt i sa starim razvojnim timom.

Iskreno, očekujem dobru igru koja će biti dovoljno zabavna da se pređe

jednom ili dva puta, a negde u dubini duše se nadam... Nadam se da će oružje imati onaj sjajan osećaj kao ranije, da će mešavina Real-Time i potezne strategije ostati odlična, da će taktičkih mogućnosti biti i više nego ranije, da će biti dovoljno RPG elemenata, da će odnosi između plaćenika biti puni života, da će crnog (i bilo kog drugog) humora biti na svakom koraku, da će JA3 makar stati rame uz rame sa JA2.

Šanse za sve to nisu velike, ali svaki pravi pripadnik A.I.M.-a mora da se nada, do kraja.

Eh, mislim da će ovo biti blagi užas. Razvojni timovi i distributeri su se toliko izvivljavali nad ovim jednim nastavkom, da je kvalitet konačnog produkta pod velikim znakom pitanja. Ipak, kao deo jedne od mojih omiljenih franšiza svih vremena, sa nadom ću je čekati.

*Viktor Popović*

Što se mene tiče, kada bi JA3 napravili u endžinu dvojke, sa istim karakteristikama i novom pričom, ne bih imao zamerki. Novi 3D endžin i novi likovi mogu da budu samo plus.

*Uroš Miletić*

Ako Jagged Alliance 3 nasledi harizmu iz prva dva dela, sa sve fantastičnim i na momente komičnim situacijama i međusobnim odnosima plaćenika, uspeh je neizbežan.

*Vladislav Herbut*

Nemam dovoljno akcionih poena (ni prostora ovde) da opišem koliko volim ovaj serijal i koliko ću biti srećan kada JA3 konačno izađe.

*Dragan Kosovac*

autor: Luka Zlatić







Da li ste znali da na svetu postoji preko 30,000 razlicitih vrsta orhideja, da je veštacki stvoreno još preko 100,000 vrsta, da se one smatraju najsavršenijim primerkom cvetne evolucije na planeti i da je jedna od najpoznatijih vrsta orhideje zapravo - vanila?

Nismo ni mi.

Ali smo videli na Wikipediji.

[www.tech-industry.com](http://www.tech-industry.com)



# TUROK



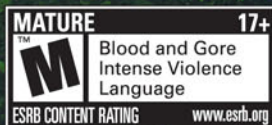
## HUNTING SEASON IS OPEN

[WWW.TUROK.COM](http://WWW.TUROK.COM)

PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE



© 2007 Touchstone. TUROK™ & © Classic Media, Inc., an Entertainment Rights group company. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Online access requires broadband Internet service and a wireless access point or LAN. Certain limitations apply to Wi-Fi connectivity. User is responsible for Internet service fees. Release dates, product names, and/or visuals shown are of product currently in development and may be subject to change.



Touchstone



## Pursuit Force: Extreme Justice

Pursuit Force je dobio nastavak takođe, koji nam u odnosu na original donosi mnogo raznovrsnije misije, kvalitetan multiplayer, dosta novih igrih likova kao i nešto novih vozila. "A must have" ako posedujete PSP.



## Sins of a Solar Empire

Pravo osveženje u svetu strateških igara, ova igra se najlakše može opisati kao real-time 4X strategija (eXplore, eXpand, eXploit i eXterminate). Ako volite sci-fi bitke epskih razmera, i misije za koje vam treba više od 15 minuta za kompletiranje, ovo je prava stvar za vas.



- |    |                                       |
|----|---------------------------------------|
| 54 | Universe at War: Earth Assault        |
| 56 | Sims 2: Castaway Stories              |
| 58 | The Club                              |
| 60 | Guitar Hero III Legends of Rock       |
| 64 | The Golden Compass                    |
| 66 | Power Rangers: Super Legends          |
| 68 | Sins of a Solar Empire                |
| 70 | Pursuit Force: Extreme Justice        |
| 72 | Ratchet & Clank: Tools of Destruction |
| 76 | The Simpsons Game                     |
| 80 | Turok                                 |

# SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promoviše i sistem ocenjivanja od 1 do 100. Naš sistem nije toliko detaljan niti rigorozan jer većinu stvari možete saznati iz "quick facts" polja, pa se tako deli na tri sfere:

### Od 100 do 80

"Orange zona" - U pitanju su zaista jako kvalitetne igre koje svakako ne bi trebalo da propustite, pa možda čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

OCENA

84

### Od 80 do 60

"Yellow zona" - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde", i koje zaista predstavljaju kvalitetne igre, ali im fali "ono nešto", što bi ih učinilo zaista kvalitetnim naslovima. Ipak, u većini slučajeva, ne bi trebalo da ih propustite.

OCENA

68

### Ispod 60

"Gray zona" - Ovo u igre koje su skromnijeg kvaliteta i koje bi trebalo da probate samo ako ste potpuni fanovi određenog žanra ili ljubitelj serijala kojem igra pripada.

OCENA

22



Petroglyph/SEGA

# Universe at War: Earth Assault

Prvenac studija Petroglyph, igra Star Wars: Empire at War, donela im je brojna priznanja. Iako je to bio prvi naslov ovog studia, to nikako nije bila prva igra njenih članova. U pitanju su bivši članovi Westwooda, iskusni veterani RTS žanra. Ipak, sa novim nazivom firme dolazi i obaveza da se ponovo izgrade prestiž i ime u industriji. Empire at War je bio dobar korak u tom pravcu. Sada, novim RTS-om, čak sličnog naslova, Petroglyph pokazuje da im ideja za nove stvari nikako ne manjka, ali i da ni oni nisu imuni na pritiske izdavača da izdaju istu igru na više platformi bez dovoljno vremena za prilagođavanje.

autor: Dragan Kosovac

Interesantno odstupanje od klišeja javlja se na prvom koraku, pri postavljanju radnje igre. Godina je 2012. i moćna vanzemaljska rasa po imenu Hierarchy sleće na Zemlju da još jednom, kao hiljadama puta ranije, uništi "inferiorne" stanovnike i ogoli njihovu plantu za resurse. No ovo nije igra o očajničkoj borbi čovečanstva za opstanak. Istina, na početku igre vodite ljudske jedinice, no kasnije shvatate da je u pitanju samo tutorijal. U Universe at Waru čovanstvo nije dovoljno poraslo i ne sme da se igra sa velikom decom.

Veliki momci u ovoj igri su tri vanzemaljske frakcije, svaka sa sopstvenom kampanjom, svaka sa apsolutno drugačijim pristupom

borbi. Da počnemo sa Hierarchyjem. Nominalni negativci ove igre (mada zašto su negativci kad sa Zemljom rade isto što i ljudi samo efikasnije je diskusija za neki eko-panel) svoju taktiku baziraju oko ogromnih robota koji služe kao pokretna baza, proizvodni centar za ostale jedinice i naravno platforma za najširi arsenal oružja. Tradicionalno cena snažnog oružja i debelog oklopa je u pokretljivosti.

Drugi veliki igrač u ovoj bitci i nenamerni spasioци ljudske vrste su Novusi, rasa inteligentnih mašina. Nekoć davno neka civilizacija, sa poprilično japanskim dizajnerskim ukusom kad su roboti u pitanju, stvorila je Novuse da se bore protiv Hierarchyja. Iako njihovi tvorci

nisu preživeli ovaj sukob, Novusi i dalje opstaju i bore se protiv morskog neprijatelja koristeći svoju neverovatnu mobilnost. Novusi su u stanju da celu mapu prekriju energetsom mrežom koja im omogućuje trenutni teleport na bilo koju tačku pod ovim energetsom poljem. Ovo ih čini ekstremno pokretnim i omogućuje brze, neočekivane udare pre nego što protivnik bude svestan šta se desilo. Jedinice Novusa poseduju specijalne sposobnosti koje upotpunjuju jedne druge tako da je brz i kvalitetan mikromenadžment najbitnija stvar za uspešno komandovanje Novusima.

Kao da Zemlji nije dosta da bude poprište obračuna između dve vanzemaljske rase sukobu se pridružuje i treća strana. Pre





## Universe at War: Earth Assault

**Platforma:** PC, Xbox360

**Za:** Zabavna strategija sa tri odlično dizajnirane frakcije, odlično izgleda

**Protiv:** Loša preglednost, čudljive komande, "čudne" dizajnerske odluke

**Minimalna konfiguracija:** Pentium4/Athlon 2.0 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM

**Test konfiguracija:** A64 3000+, 1 GB RAM, 128 MB VRAM

**Veličina:** 1 DVD

**Kontakt:** [www.sega.com/universeatwar/](http://www.sega.com/universeatwar/)

**Cena:** 2999 din

OCENA 80

mnogo eona, dok Hierarchy nije ukrao njihovu tehnologiju i okrenuo je protiv njih, Masari su bili dominantna civilizacija u galaksiji. Kada je njihova baza na Zemlji, ljudima poznata kao Atlantida, potonula na dno okeana, Masari su utonuli u san. Sada ih borbe na površini bude i Masari kreću u osvetu. Kada se gleda samo njihova fiksna baza i arsenal jedinica Masari donekle podsećaju na tipičnu RTS kanon frakciju, no i oni imaju svoje osobenosti. Dok harvesteri Hierarchyja kupe sve pred sobom, a Novusi koriste samo neorganske materijale Masari uopšte ne skupljaju resurse već prave građevine koje crpu energiju iz etra bez oštećivanja okoline, ovo je neophodno jer se Masari oslanjaju na što brže penjanje uz tehnološko stablo i vešto korišćenje "light/dark" sistema. Kako nisu ni brzi kao Novusi niti jaki kao Hierarchy Masari moraju da se prilagođavaju. Sve njihove jedinice imaju light i dark mod. Načelno govoreći light je više napadački, a dark defanzivno orijentisan mod, a sem brzine kretanja, napadačke i obrambene snage mod u kom se jedinice nalze utiče i na njihove specijalne sposobnosti.

Pravo je uživanje posmatrati stepen detalja

i balansa postignut kod frakcija Universe at Wara. Drastično različiti pristupi igri, a opet bez preterane prednosti u bilo čemu. Ono odličan utisak strateškim i taktičkim aspektima ove igre rano počinju da kvare određene tehničke, u najmanju ruku, besmislice. Tako je, valjda zbog preglednosti za konzolne igrače, onemogućeno kontrolisanje kamere. Naravno, reći ćete, pa mnoge strategije imaju viksani pogled. Istina, ali on je tada iz slavne "3/4" perspektive koja omoguće maksimalnu preglednost nad bojnim poljem. Pogled koji je fiksiran u Universe at War pruža impresivne kadrove, ali kada treba održati preglednost nad većim brojem jedinica ili ne daj bože više žarišta na jednoj mapi tada stvari postaju ne-baš-mnogo vesele. Frustracija nastupa kada se već naviknete na tu travu perspektivu i komande krenu da prave probleme. Umesto da se gube po mapi zbog lošeg pathfindinga ovde jedinice znaju da vas potpuno iskuliraju bez obzira što vi zlostalvate miša u želji da ih naterate da se pomere ili napadnu protivnika.

Za igrače kojima skriptovana single player kampanja sa preko trideset misija nije dovoljna tu je i skirmish mod za globalnu

dominaciju u kom možete da izaberete frakciju i njom osvajate region po region Zemlje. Takođe, tu su modovi za mrežno igranje kod kojih su dizajneri povukli još jedan neslavan potez. Default mrežno igranje zahteva Games for Windows LIVE, ali kada ste već počeli da igrate mrežne igre onda želite da koristite i opciju otključavanja dostignuća tj. bonusa nakon pobeđa u mrežnim okršajima, ali za to vam treba Games for Windows LIVE Gold pretplata. Nije li to divno kad Mikrosoft zavrće ruku dizajnerima igre da ubacuju ovakve gluposti u igre?

Summa sumarum, Universe at War: Earth Assault iza svoje klišeizirane priče sa interesantim obrtom krije tri fantastično profilisane frakcije sa obiljem opcija za ljubitelje real-time strategija sa najrazličitijim ukusima. Možda će ova igra približiti RTS-ove konzolnim igračima, ali ljudi na PC-ju vole da imaju pregledno bojno polje, da sami kontrolišu zum i da ne plaćaju pretplatu za sve multiplejer opcije i modove (bar ne kad su strategije u pitanju). Iako je završna obrada Earth Assaulta mogla da ispadne mnogo lepše, čak i u ovakvoj formi imamo strategiju koja će nas fino zabaviti.







## Sims 2: Castaway Stories

**Platforma:** PC, PlayStation 3, Xbox360, Wii, DS, PSP

**Za:** Simsi u novom okruženju, prilagođenost slabijim konfiguracijama i laptopovima

**Protiv:** Ograničenost igre, nemogućnost proširivanja, ne donosi puno novog

**Minimalna konfiguracija:** Procesor 1,8 Ghz, 1GB RAM, 128MB video kartica

**Test konfiguracija:** AMD Athlon 64 3200+, 1GB RAM, GeForce 7300GT, nešto duža učitavanja, inače radi savršeno

**Kontakt:** <http://thesims2.ea.com>, [www.extremecc.co.yu](http://www.extremecc.co.yu)

**Cena:** 2999 din



Maxis/EA Games

# Sims 2: Castaway Stories

Priznajemo, nismo više sigurni koji je ovo naslov po redu sa Sims 2 prefiksom. Izlišno je iznova objašnjavati zašto ih je do sada izašlo toliko (isto kao i kod prethodnika) i koliko je celokupna franšiza popularna, kako u svetu tako i kod nas. Ipak, od standardnih ekspanzija, Stories linija se, između ostalog, razlikuje po tome što se radi o "stand alone" naslovima koji ne zahtevaju originalnu igru.







deja Castaway Stories-a (ukoliko niste igrali prethodnike Life Stories i Pet Stories) je, pre svega, što bolja prilagođenost notebook-u, pa onda i ostalim, nešto slabijim računarima, smanjivanjem hardverske zahtevnosti.

Radnja igre smešta vas na udaljeno tropsko ostrvo, na koje će se vaš nesrećni Sim nasukati. Vaš zadatak može biti ili želja da se nekako vratite kući ili da se prilagodite novom okruženju, usput komunicirajući i družeći se sa domorocima i ostalim stanovnicima ostrva. Sam naslov podeljen je na dva moda, odnosno dve mape, što je ogromna razlika u odnosu na uobičajene Sims edicije. Te dve mape imaju određeni broj lokacija koje se ne mogu menjati i proširivati, osim izgradnjom objekata za život Simića, što je prilično ograničavajuće s obzirom na ono što nam je do sada ovaj serijal pružao.

Prvi i nešto interesantniji mod je 'Shipwrecked and Single', gde kontrolirate muškog ili ženskog lika koji treba da se prilagodi novootkrivenom okruženju i uslovima za život u izolaciji. Vremenom ćete otkriti da niste jedini na ostrvu... Sam scenario je lepo pisan i ima par interesantnih momenata, ali nemojte očekivati epizodu "Izgubljenih" ("Lost"), jer su ovde "Ostali" veoma blagonakloni prema vama (da, šteta). Samo izvođenje na momente više podseća

na point&click igru, jer se od vas zahteva izvršavanje zadataka na tačno određen način kako biste dobili određene poene pomoću kojih ostvarujete pravo na druge predmete potrebne za dalje napredovanje.

Sa druge strane, Wanmami Island je standardno okruženje za iskusne Sims igrače. Na izboru je celo ostrvo, veoma skromne veličine, sa nekoliko lokacija na koje možete nastaniti vaše Sims porodice i svega par mesta za socijalizaciju.

U suštini, igra se malo razlikuje od ostatka Sims 2 naslova i ekspanzija, i ne zahteva duže navikavanje. Prisutne su manje razlike u interfejsu i samom gameplay-u. Kuću ovde nije neophodno graditi, dan nije određen precizno (dakle satom), već položajem sunca na horizontu. Prisutna je mapa, koja je ispod opcija za kontrolu kamere, pomoću koje se lako može skakutati sa lokacije na lokaciju, a pored novca (ovde predstavljenog u obliku blaga) treba da obratite pažnju i na količinu hrane koju vaš junak ima na raspolaganju. Postoje ukupno samo tri zanimanja, nasuprot nešto većem broju u dosadašnjim izdanjima. S obzirom na specifičnu tematiku, naravno da su svi predmeti za kupovinu, gradnju, pa i odeća, prilagođeni tropskom okruženju, ali će njihovo zarađivanje biti veoma teško.

Grafika je pretrpela beznačajne izmene, i pored razlika u samim menijima i opcijama, na prvi pogled igra deluje potpuno isto kao i svi prethodni Sims 2 naslovi koje smo probali. Za svaku pohvalu je to što su programeri nekako uspeali da smanje zahtevnost, pa je ovde glatkoća animacije skoro pa savršena. Treba spomenuti i da će se Castaway Stories pri prvom pokretanju startovati u prozoru koji kasnije možete prebaciti u režim 'full screen', pa je interesantno igrati se i u isto vreme se dopisivati preko nekog IM programa ili čitati vesti na internetu.

Zvuk je standardno kvalitetan, nešto na šta smo do sad već navikli. Interesantne remikse i Sims verzije poznatih pesama su ovoga puta izostale, i zamenjene su tropskim kompozicijama u duhu atmosfere igre, ali nismo sigurni da ćete se duže zadržavati na njihovom preslušavanju, pogotovo kada je tako lako pokrenuti vaš omiljeni mp3 plejer u toku igranja.

Ukoliko ste obožavalac Sims serijala ili ste zaintrigirani tematikom ove verzije, a niste igrali previše prethodnika iz franšize, ovaj naslov ne smete propustiti. U suprotnom, Castaway Stories ima malo šta novo da vam ponudi i može predstaviti interesantnu zabavu za jedno popodne, ali, nažalost, ništa više od toga.





Bizarre Creations/SEGA

# The Club

Kako se zabavljaju članovi bizarnog bogataškog kluba pod nazivom "The Club"? Veoma jednostavno, angažuju osmoricu iskusnih boraca koji, ili zato što nemaju izbora ili zato što su navučeni na adrenalin, prihvataju učešće u veoma čudnom takmičenju. Tako je bar u novoj igri razvojnog tima Bizzare Creations, najpoznatijeg po igri Project Gotham Racing, koja, na do sada neviđen način, kombinuje pucačinu iz trećeg lica sa elementima trkačkih i borilačkih igara.



autor: Luka Zlatić

Grač bira jednog od osam pomenutih boraca, koji se međusobno razlikuju u tri osnovna atributa (brzini, snazi i izdržljivosti), što ih čini dovoljno različitim da njihov izbor ima smisla koji nije samo "kozmetički". Borac se zatim nalazi na jednoj od napuštenih lokacija koje su specijalno uređene za takmičenje. Cilj je jednostavan i prilično surov, preživeti do kraja nivoa, pritom eliminišući horde protivnika što brže i efikasnije. U tome će mu pomoći izbor od 17 komada oružja i tri vrste granata, kao i pojedini elementi razbacani po mapi. Na svakoj lokaciji održava se po jedan turnir sastavljen iz nekoliko disciplina koje se svode na tri osnovne postavke: stigni od početka do kraja i pritom sakupi što više poena, stigni od početka do kraja za određeno vreme i pritom sakupi što više poena, preživi određeno vreme i pritom (ovo sigurno niste očekivali) sakupi što više poena.



## The Club

**Platforma:** PC, Xbox360, PS3

**Za:** odličan dizajn, izuzetno zarazno, originalan miks ideja

**Protiv:** definitivno nije igra za svakoga

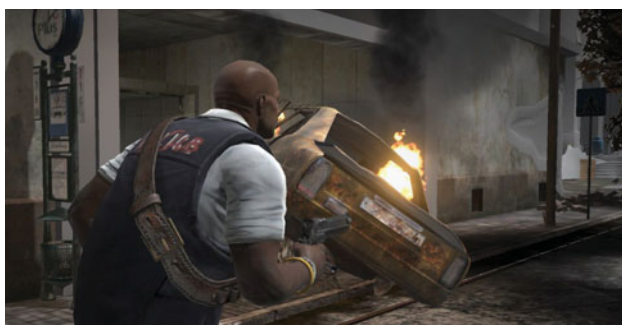
**Minimalna konfiguracija:** Pentium 4 na 2GHz, 1GB RAM-a i NVIDIA 6600 ili ATI X1300 grafička kartica.

**Test konfiguracija:** Athlon X2 6000+, 2GB RAM-a i 8800 Ultra su savršena pozivnica za klub u rezoluciji 1680x1050 sa maksimalnim podešavanjima.

**Kontakt:** [www.bizarrecrations.com/games/the\\_club](http://www.bizarrecrations.com/games/the_club)

**Cena:** oko 25 evra

OCENA 79



Ok, pošto je očigledno da je sakupljanje poena vrlo važan deo igre, hajde da to malo pojasnimo. Nakon prvog odstranjenog protivnika počinje da odbrojava kombo brojač. Svako sledeće ubistvo u određenom vremenu diže kombo brojač za jedan, a što je kombo veći, više poena se dobija. Naravno, ako ste dovoljno dugo neaktivni, kombo počinje da opada i od rekordnih rezultata – ništa. Na poene utiče i "umetnički dojam", odnosno ubijanje iz što veće daljine, pogoci u glavu, korišćenje rikošeta, ubistvo posle eskivaže, otkrivanje skrivenih meta itd. Na kraju svakog nivoa dobijaju se i bonus poeni u odnosu na to koliko ste health-a imali i koliko ste bili precizni (dakle, kažnjava se besomučno rešetanje). Protivnici se uvek pojavljuju na istim mestima u isto vreme, tako da je "staze" moguće naučiti napamet, što je uz uvežbavanje preciznosti i osmišljavanje rute, glavni ključ ka najboljem mogućem

rezultatu. Ukoliko ste upokčani na vaš Live nalog, možete da okačite rezultate na zvanični sajt igre i takmičite se sa ostalim igračima.

Osim svojevrzne "kampanje" sastavljene od svih turnira kroz koje se otključavaju svo oružje i sve staze, ono što otključate možete igrati i posebno, kroz još dva moda za igru jednog igrača. Tu su i modovi za više igrača, koji su dovoljno "jedinствeni" da budu zanimljivi. Mape mogu da podrže do 16 igrača odjednom, a vlasnici PS3 i Xbox360 konzola će moći i da igraju u četvoro na jednoj mašini za igru. Vlasnici PC-a će morati da se isprse za Live Gold pretplatu kako bi uživali u čarima multiplayer-a.

Tehničke karakteristike igre su na zavidnom nivou. Endžin je jako dobar i brz, nije preterano zahtevan, a i dizajneri su uradili dobar posao, pa su staze i

dobro isplanirane i ukrašene kvalitetnim teksturama. Zvučna podloga je dobra, a najveća mana je upravo zvuk oružja koji je ponekad slabšaš. Najveći problem je, svakako, kontrolni sistem koji je isplaniran za igru na gamepad-u. Iako je prebacivanje na kombinaciju miš+ tastatura urađeno bez bagova (bar na nekoliko mašina koje smo imali priliku da vidimo), sensitivity je, jednostavno, prejak, i da biste bili precizni, morate da ga smanjite skoro do kraja.

Sve u svemu, The Club je skoro žanr za sebe (nazvaćemo ga "trkačina"), i ume da bude jako zarazan i zabavan. U pitanju nikako nije taktička pucačina ili nešto slično, i ko to traži bolje da zaobiđe ovaj naslov. Takođe, premisa je prilično nasilna, i The Club svakako nije za one koji su na to osetljivi. Ipak, kome se ovo dopadne, biće skoro oduševljen.





Neversoft / Activision

# Guitar Hero III Legends of Rock

## LEGENDE ROKA

autor: Nikola Jovanović

**N**e toliko davne 2005. godine izašao je prvi Guitar Hero, ekskluzivno za Playstation 2. Zahvaljujući jednostavnom, ali veoma zaraznom izvođenju, originalnom guitar kontroleru i odličnom izboru pravih rock pesama od 60-ih pa do najnovijih hitova, ovaj naslov je zauvek promenio način na koji gledamo na muzičke igre. Harmonix, firma

Nastavak koji je usledio naredne godine samo je dodatno utvrdio status Guitar Hero-a kao svojevrsni kulturni fenomen, i odveo serijal na Next-Gen sa verzijom za Xbox360. Pre nego što je sledeći nastavak izašao, došlo je do velikih promena u "bendu". Harmonix je prodao Guitar Hero brend Activision-u, koji je pravljen

Rock, za praktično sve trenutno aktuelne igračke sisteme, pa je tako Guitar Hero po prvi put zvanično stigao i na PC.

Ukoliko igrate igre isključivo ili najviše na PC-ju, postoji velika šansa da i pored 14 miliona prodatih primeraka Guitar Hero-a i sve popularnosti koju serijal uživa u "svetu konzola", jednostavno niste upoznati sa



koja je i ranije bila poznata po svojim muzičkim/ritmičkim igrama (Frequency, Amplitude i Karaoke Revolution serijal), napokon je, sa igrom Guitar Hero, ovaj donekle zapostavljen žanr probila u vrh mainstream-a, višemilionske tiraže i planetarnu popularnost.

sledećih delova prepustio Neversoft-u. Originalna ekipa koja je bila iza prvih Guitar Hero igara okrenula se svom novom projektu igri Rock Band, dok su novi vlasnici Guitar Hero licence, sa novom, daleko komercijalnijom, filozofijom, izbacili sledeći nastavak Guitar Hero III: Legends of

prethodnim nastavcima, pa ćemo zbog toga krenuti od osnova. Guitar Hero je, uslovno rečeno, simulacija sviranja gitare - uz igru se dobija gitarski kontroler koji je, u suštini, minijaturna plastična imitacija Gibsonove Les Paul gitare, koja umesto žica ima 5 raznobojnih tastera i



## Guitar Hero III Legends of Rock

**Platforma:** PC

**Za:** Master trakovi, odlična setlista, maksimalna zaraznost

**Protiv:** Nerealno velika zahtevnost, nemogućnost kupovine dodatnih pesama online

**Minimalna konfiguracija:** Intel Pentium D (Dual Core) 2.8Ghz ili Athlon 3500+, 1 GB RAM, GeForce 7600GS ili Radeon X800

**Test konfiguracija:** Intel Core 2 Duo 2,33Ghz, 2GB RAM, 8500GT – nedovoljno za igranje u višim rezolucijama

**Kontakt:** [www.guitarherogame.com/gh3/](http://www.guitarherogame.com/gh3/)

**Cena:** 40 evra (80 sa gitarom)

OCENA 89

“trzalicu”. Glavni ekran u igri predstavlja fretboard na kome se spuštaju “note” u bojama tastera na vratu gitare. Kada “nota” dođe do linije na dnu ekrana, potrebno je pritisnuti odgovarajući taster iste boje na vratu gitare i “okinuti” trzalicu... i to bi bilo to. Kako je nešto tako jednostavno toliko popularno, pitate se? Trik je u osećaju koji igra pruža, jer ukoliko ne “odsvirate” notu

gitaru”. Naravno, ne treba zaboraviti da je samo igra u pitanju i da je sviranje prave gitare totalno druga priča, ali će vam Guitar Hero već posle malo vežbe dati upravo taj osećaj rok zvezde, takođe možete razmrdati prste, posebno na većim nivoima težine, kao i steći osećaj za ritam, što vam može pomoći ukoliko ikada rešite da probate pravu stvar.

dok na extreme-u svirate gotovo svaki ton. Okidanje akorda (više nota odjednom) ili sviranje brzih solo deonica (gomile brzih kratkih nota), sakupljanje star power-a (posebno označene note), korišćenje istog u pravo vreme i ostajanje u bezbednoj zoni ROCK metra, čine suštinu “prelaženja” pesama.

U Guitar Hero-u III, kao i u prošlim



gitaru se neće čuti, tako da imate osećaj da SVIRATE, a ne samo da pritisćete tastere uz muziku, što je upravo suštinska razlika između Guitar Hero-a i većine drugih muzičkih igara. Dave Mustaine, gitarista i pevač benda Megadeth, opisao je Guitar Hero kao igru koja vam daje osećaj da ste “odjednom magično naučili da svirate

Uglavnom, u Guitar Hero-u pogađanjem nota u ritmu puniti ROCK metar, dok promašivanjem on opada i ukoliko dođe do kraja, publika će vas oterati sa stejdža i moraćete da svirate pesmu od početka. Moguće je svirati na različitim nivoima težine od kojih zavisi brzina i broj nota. Na manjim nivoima sve će biti uprošćeno,

nastavcima, postoji mod karijere u kome sa vašim bandom napredujete ka boljim lokacijama za sviranje i statusu gitarskog heroja. Svaki stejdž sadrži četiri pesme koje možete svirati redosledom koji vam odgovara i sa po jednom bis numerom za kraj.





Karijeru, kao i quick play, moguće je igrati i sa drugim igračem koji će u zavisnosti od pesme svirati bass ili ritam gitaru. Ukoliko nemate drugu gitaru, drugog igrača možete potražiti u online modu koji postoji i funkcioniše i u PC verziji igre.

Prelaženjem karijere otključavate nove pesme i lokacije, sakupljate novac za nove likove, gitare i bonus pesme. Novina u trećem delu su gitarske borbe sa boss-ovima, koji su, za razliku od fiktivnih likova koje vodite, pravi poznati gitaristi među kojima su Tom Morello (Rage Against the Machine/Audioslave) i legendarni Slash (Guns N' Roses/Slash's Snakepit/Velvet Revolver) koji je, inače, jedan od glavnih promotera ove verzije Guitar Hero-a.

PC verzija je port Next-Gen verzije, tako da sa grafičke strane izgleda sasvim pristojno, iako je to u igri ovoga tipa najmanje bitno.

Modeli sa velikim brojem poligona, oštre teksture, podrška za visoke rezolucije i widescreen, čine da Guitar Hero III na PC-ju izgleda lepo, nažalost po cenu nerealno velike zahtevnosti, ali o tome više kasnije.

Zvuk je ono što čini ovu igru, tako da o njegovom kvalitetu ne vredi trošiti reči. Tradicionalno je visokog kvaliteta i do izražaja dolazi na dobrim zvučnicima/audio sistemima. Ono što treba spomenuti je da je ovoga puta većina pesama napravljena od pravih master track-ova, za razliku od cover-a u prošlim verzijama. Zahvaljujući planetarnoj popularnosti i većem budžetu, ovoga puta je bilo mnogo lakše sakupiti velika imena za setlistu, tako da ćete u Guitar Hero-u III, između ostalog, svirati "Paint It Black" od Rolling Stones-a, "Cherub Rock" od Smashing Pumpkins-a, "Sabotage" od Beastie Boys-a, "Knights of Cydonia"

od Muse, "Rock and Roll All Nite" od Kiss-a, "School's Out" od Alice Cooper-a, "One" od Metallica-e, i mnoge druge hitove na setlisti koja broji 71 pesmu (40 glavnih i 6 ekskluzivnih za co-op mod i 25 bonusa). Interesantno je spomenuti da su pesme "Anarchy in the U.K." od Sex Pistols-a i "Cult of Personality" od Living Colour-a, ponovo snimili originalni bendovi, specijalno za Guitar Hero III.

Glavni nedostatak PC verzije je nemogućnost dodavanja pesama koje su kasnije ponuđene za kupovinu (ovoga puta pravim parama) na Xbox Live marketplace-u, odnosno Playstation Network-u. Mana PC verzije je i jako velika zahtevnost - postavlja se pitanje da li je za jednu igru ovoga tipa stvarno neophodna high-end mašina?

Optimizacija prilikom portovanja očigledno nije bila prioritet, tako da ukoliko nemate "Crysis" mašinu pri ruci, a posedujete bilo koju Next-Gen konzolu ili makar PS2, PC verziju možete slobodno zaobići, jer, realno, nema nikakve prednosti. Bez obzira koju verziju igrali, zabavnost i replay value su maksimalni, pod uslovom da "provalite" igru, jer ćete Guitar Hero obožavati ili vas neće interesovati. Zona između teško da postoji.





# KLAN RUR



**WWW.KLANRUR.CO.YU**

**ONLINE MULTIPLAYER GAMING COMMUNITY**



Shiny Entertainment/SEGA

# The Golden Compass

Trilogija "Njegova mračna tkanja" je jedan od boljih fantastičkih romana koje sam čitao u poslednjih nekoliko godina. Sve tri knjige (Severna svetlost, Čudotvorni nož, Čilibarski durbin) mogu se naći kod nas, i toplo vam preporučujem da ih pročitate. Kada ih jednom dovršite, zapitaćete se – čemu uopšte film i koliko verno on može preneti atmosferu pisane reči na veliko platno. Svi znamo da ovo pitanje nije novo – "Gospodar prstenova" pokazao je da takva projekcija može biti savršeno ispravna (mada se i oko toga lome koplja), ali je u ovom slučaju rezultat, najblaže rečeno, loš.



autor: Viktor Popović

A šta će tu još i igra? – to je pitanje na koje ćemo ovde pokušati da damo odgovor. Redak je slučaj da neka igra rađena po filmu bude naročito dobra, a pogotovo u poslednjih nekoliko godina kada je dobrih ideja sve manje, i kada ovakva ostvarenja iskaču kao pečurke posle kiše. Iako smo sve to odavno znali, igra je uspela dodatno da nas razočara.

O radnji neću posebno pričati. Ako ste čitali knjigu ili gledali film, znate vrlo dobro o čemu se radi, a ako niste, zaobiđite ovu igru u širokom luku. U suprotnom ćete, pored svih njenih loših strana, biti počašćeni još jednom – potpunim nerazumevanjem radnje, okolnosti ili

likova koji se pojavljuju u igri. Programeri se nisu potrudili da igru odvoje od svog filmskog predloška.

U igri naizmenično vodite Lajru, Pantalaimona i Joreka. Kao što se možda sećate iz filma ili knjige, Lajra je devojčica sa zlatnim kompasom (ili pravilnije – aletimetrom), Pan je njen daemon (duh pratilac u obliku životinje), dok je Jorek džinovski oklopljeni medved. Po logici stvari, Lajru ćete voditi u sekvencama kada je potrebno skakutati po kojekakvim platformama, Pana u retkim delovima igre kada je potrebno rešiti neke logičke zagonetke, dok će se Jorek pojavljivati kada je potrebna sirova, brutalna snaga.

Jorek neće biti konstantno član družine – vodićete ga u tutorijalu i u kasnijim stadijumima igre. Njemu će na leđima jahati Lajra, a on će mlatiti svojim šapama, skakati po vukovima ili ih bacati unaokolo. Ovo zvuči mnogo zabavnije nego što to uistinu jeste; za ovo možete zahvaliti generičkim potezima i odsustvom svake teatralnosti u borbi.

Kod platformskih elemenata sa Lajrom, dolazi do izražaja krajnje neintuitivno rešenje kamere, koja će se uvek postaviti tako da ne možete proceniti širinu rupe koju treba preskočiti, blizinu ivice, a ponekad je čak i samo mesto doskoka slabo uočljivo. Izgleda da su programeri







## The Golden Compass

**Za:** Verno prenetu atmosfera filma

**Protiv:** Verno prenetu atmosfera lošeg filma, monotono i dosadno

**Minimalna konfiguracija:** Intel/AMD 2GHz, 512MB RAM, 128MB VRAM, 8GB HDD

**Test konfiguracija:** P4 D820 2.8GHz, 1GB DDR2 RAM, GeForce 7600GT, sve na max.

**Kontakt:** [www.sega.com/gamesite/goldencompass/fullsite/index.php](http://www.sega.com/gamesite/goldencompass/fullsite/index.php)

**Cena:** 20 evra

OČENA 45



izvadili skripte za kretanje kamere iz naftalina, tj. sa kraja devedesetih – kada su 3D igre bile tek u razvoju, i kada su masovno patile od ovakvih boljki. To je i tada bilo osuđivano, a danas je potpuno besmisleno i skoro smešno.

Treba napomenuti i da su sva tri segmenta igre – platformski, logički i arkadni – do besvesti dosadni, i svode se na besomučno ponavljanje jedne jednostavne akcije – Jorek će mlatiti a Lajra će skakati, dok ne izližete dugme miša. Ovo su, verovatno, i sami programeri primetili, pa su tu i tamo ubacili nekakve mini-igre. Nažalost, i one

su dosadne preko svake mere, pa tako ne uspevaju da razbiju monotoniju. Obično se svode na, verovali ili ne, besomučno ponavljanje jedne jednostavne akcije... Neke od njih su čak i idejno glupe – razvojni tim verovatno misli da je otkrio toplu vodu kada nam je predstavio virtuelno pljuvanje ljudi sa vrha zgrade ili čišćenje palube metlom.

Stiče se utisak da ljudi iz Shiny Entertainment-a nikada u životu nisu odigrali ni jednu jedinu igru. Uspeli su da omanu u svim bitnim kategorijama. Likovi jesu verno preneseni sa velikog

ekrana, ali su pozadine skoro potpuno prazne i beživotne. Grafički efekti leda i vetra su lepo urađeni, ali je hardverski igra potpuno neoptimizovana – na test mašini radila je vrlo seckavo u svim malo bržim sekvencama. Krajnji zaključak je jasan. Igra pokušava da zadovolji isključivo najmlađu publiku. A njima imam da poručim samo jedno – deco, ako vam je dozvoljeno da se igrate na kompjuteru samo sat vremena dnevno, igrate nešto drugo, ili obradujte mame i tate i iskoristite to vreme na neki pametniji način.







Artificial Mind and Movement/Disney Interactive Studios

# Power Rangers: Super Legends



Priznajem da sam ovoj igri prišao sa ogromnom dozom skepse. Iskreno, nikada nisam voleo Moćne Rendžere, mada sam silom prilika (čitaj: mlađi brat) bio primoran da ih gledam. Ideja o klincima sa superherojskim moćima mi je uvek bila pomalo bljutava, kao i ona o galaktičkim, vanvremenskim negativcima, koji uvek budu namagarčeni na sličan, dosadan i neinventivan način.

autor: Viktor Popović

Inicijalno upoznavanje sa igrom potvrđuje moje sumnje. Čudna podešavanja, retro grafika, zastarele intro sekvence, loša muzika, nepregledan meni – sva obeležja standardne B ili C produkcije, koja možda i nisu toliko loša, koliko iritantna i neozbiljna. Poput serije, na kraju krajeva.

Oni koji su svojevremeno pratili Rendžere, znaju da su na kraju serijala

“Power Rangers in Space” Zed i Rita očišćeni od svoje zlobe i pretvoreni u dobrice. Zaplet igre vrti se oko Lord Zeda koji je vaskrsnuo u staroj zloj formi, i odlučio da opet napadne rendžere, ovoga puta petljajući se sa tokom vremena i menjajući istoriju. Omega rendžer (koji se do sada nije pojavljivao) putuje kroz vreme i upozorava ostale rendžere na opasnost koja im preti.







## Power Rangers: Super Legends

**Za:** Brz i zabavan ritam, retkost ovog tipa igara na PC platformi

**Protiv:** Dosta bagova, neprilagođene kontrole

**Minimalna konfiguracija:** P4 1.4GHz/AMD XP 2200+, 256MB RAM, 64MB VRAM, 3GB HDD

**Test konfiguracija:** P4 D820 2.8GHz, 1GB DDR2 RAM, GeForce 7600GT, sve na max.

**Kontakt:** [www.extremecc.co.yu](http://www.extremecc.co.yu)

**Cena:** 1499 dinara

OCENA 75



Od trenutka kada po prvi put preuzmete ulogu crnog rendžera u prvoj misiji, stvari se bitno menjaju nabolje. Igra, poput serije, ima taj old school koncept koji odavno nije viđen na PC računaru. U pitanju je 2D horizontalno skrolujuća platforma-tabačina, koja je mene najviše podsetila na jednu staru, ali sjajnu igru – Comix Zone. Ovakav tip igara je i danas relativno popularan na konzolama, ali potpuno ignorisan na PC platformi, kao i svi ostali tipovi tabačina, kada smo već kod toga.

Gejmplej je čak i više nego dobar. Protivnike možete tući pesnicama, i postoji čitav spisak poteza koji se polako otključavaju kako napređujete kroz igru. Dobro je da svi potezi imaju upotrebnu vrednost i relativno se lako izvode, tako da ćete vrlo brzo prosecati negativce kao nož puter. Ako vreli ste raspoloženi, možete napucavati



protivnike i svojim blasterom, ili ih pak bacati u ponor. Najbolji (i vizuelno najdopadljiviji) rezultati postižu se kombinacijom svih ovih stilova. Sjajno, pomislićete. Ipak, ovde navodimo jednu veliku zamerku – nije jasno zbog čega programeri nisu ostavili mogućnost redefinisavanja tastera. Ovakvo morate da igrate sa unapred predefinisanim rasporedom tastera koji sigurno mnogima neće odgovarati. Veliki propust. Sa druge strane, ako posedujete džojped, stvar će biti delimično bolja. U ovom slučaju možete igrati i u modu za dva igrača – jedan na tastaturi, drugi na džojpedu.

Ovakav tempo će vas, manje-više, pratiti do samog kraja. Povremeno ćete morati da se tučete sa izuzetno žilavim boss-ovima, koji će vam provereno zadavati muke. Ponekad će oni, kao u seriji, izrasti do čudovišnih razmera, kada na scenu stupa vaš Zord – gigantski robot čiju kontrolu tada preuzimate. Ipak, ta kontrola je više rudimentarna; sva borba se odvija automatski, a vaše je samo da



pritisnete pravi taster u pravom trenutku, prateći uputstva na ekranu.

Najveću manu ostavljam za kraj. Igra je ponekad potpuno neigriva, što treba zahvaliti jednom bagu. Naime, ponekad je potrebno premlatiti određen broj protivnika kako bi uklonili barijeru i nastavili put. Često će se desiti da se neki protivnik zaglavi u zidu, i tako zaglavljen bude van domašaja vaših pesnica i blastera. Barikadu u tom slučaju nije moguće skloniti, pa vam preostaje jedino da krenete ispočetka i nadate se da ćete ovoga puta biti bolje sreće.

Velika je šteta što igru prate ovakve amaterske boljke. Iako su naše predrasude prema ovom naslovu bile neosnovane, fraza sa početka teksta ostaje i više nego istinita: igra ima sva obeležja standardne B ili C produkcije, koja možda nisu toliko loša, koliko iritantna i neozbiljna.





Ironclad Games/Stardock

## Sins of a Solar Empire

**Za:** jako zarazna, stvara osećaj sukoba epskih razmera, intuitivni interfejs**Protiv:** misije su predugačke, ne postoji klasična kampanja**Minimalna konfiguracija:** CPU 1.8 GHz, RAM 512 MB, VGA sa 128MB i DirectX 9 podrškom**Test konfiguracija:** CPU Inter Dual Core 3.0 GHz, RAM 2 GB DDR2, VGA nVidia GeForce 8800GT 512 MB DDR3... rezolucija 1280x1024, sa svim podešavanjima postavljenim na maksimum, ide potpuno glatko**Kontakt:** [www.sinsofasolarempire.com](http://www.sinsofasolarempire.com)**Cena:** oko 30 evra

OCENA 82

# Sins of a Solar Empire

Strategija koja nam dolazi iz malo poznatog studija Ironclad Games donosi pravo osveženje u žanr. Iako na prvi pogled deluje kao Galactic Civilizations ili njegov stariji predač Master of Orion, odmah u startu mora se spomenuti glavna razlika između ove igre i njenih očiglednih uzora. Za razliku od dve gore navedene igre koje su potezne, Sins of a Solar Empire je real time strategija, ali ipak je mnogo bliža njima po načinu izvođenja nego, na primer, jednom Homeworld-u.

Glavna priča vrti se oko sukoba tri frakcije – Trader Emergency Coalition koju čine ujedinjene snage ljudi, zatim Advent, otpadnici ljudske rase koji su prihvatili vanzemaljsku filozofiju koju nameravaju da prošire na ostatak

svog naroda, ali nasilnim putem, i Vasari, vanzemaljska civilizacija koja namerava da istrebi prve dve frakcije. Igru možete igrati sa bilo kojom od ove tri frakcije, i svaka, naravno, ima svoje prednosti i mane. Odmah treba napomenuti da igra ne

posедуje klasičnu kampanju, već možete izabrati neki od ponuđenih scenarija ili opciju nasumičnog generatora mape (slično kao u igri Civilization).

Kao i skoro svaku igru ovog tipa počinjete sa jednom planetom u vašem posedu i željom da se što pre raširite. Da se stvari ne bi isuviše zakomplikovale, maksimum teritorije koju možete posedovati svodi se na maksimum od pet lokalnih sunčevih sistema od kojih svaki poseduje određeni broj planeta. Putovanje između planeta ograničeno je na unapred određene rute, tako da postoji šansa stvaranja uskog grla kod nekih planeta. Sve planete se, u principu, mogu kolonizovati i dele se na četiri tipa: terran i pustinjske planete se relativno lako kolonizuju, dok ledene i vulkanske planete ne možete da kolonizujete dok ne istražite određene tehnologije za teraformiranje. Na kolonizovanim planetama možete graditi i unapređivati osnovne strukture, dok u orbiti možete graditi specijalne strukture kao što su svemirska brodogradilišta, laboratorije/hramovi za istraživanje novih tehnologija i slično.

Osnovu vaših flota u početku će činiti izviđački brodovi koji su multifunkcionalni.







Pored istraživanja novih planeta i sunčevih sistema, mogu da služe i kao sistem za rano obaveštavanje o neprijateljskim dejstvima. Ostatak brodova koji će činiti vašu flotu čine tri vrste brodova. U grupu najmanjih spadaju fregate koje uključuju razne borbene brodove, brodovi za planetarnu opsadu i platforme sa projektilima. Srednja klasa obuhvata krstarice, nosače lovaca i planetarnih bombardera i bojne brodove. Ipak, glavna stvar je najjača klasa koju čine kapitalni brodovi. Kapitalni brodovi uvode RPG

element u igru, jer sakupljaju iskustvo u borbama i napreduju po nivoima, a povećavanjem nivoa broda otključavaju se i nove moćne specijalne osobine. Ova opcija će vas i stavljati u iskušenje, jer kapitalne brodove treba slati u borbu da bi postali moćniji, ali opet, time rizikujete da ih izgubite, a to može biti presudno u daljem toku igre.

U igri, naravno, postoji i diplomatija, jer ne onakva na kakvu ste do sad navikli, već se zasniva na izvršavanju određenih misija za

suparničke frakcije čime dobijate njihovu naklonost. Mada, ako se uzme u obzir da se misije često zasnivaju na napadima na treću frakciju, čime gubite njenu naklonost, pažljivo birajte sa kim želite da uspostavite savez, jer ako se predomislite, moraćete mnogo više da se potrudite da povratite izgubljeno poverenje. Ali to nije sve. Tu su i pirati koji su neutralna frakcija. Oni u određenim vremenskim intervalima nasumično napadaju neku od zaraćenih strana. Ipak, nasumično i nije baš prava reč, jer imate opciju da ucenite glavu nekog od protivnika, što će prouzrokovati da pirati usmere napad ka njemu, ali isto tako i oni mogu da ucene vašu glavu. Ovo nadmetanje često može da preraste u ozbiljnu aukciju, s tim da uložene pare, čak i u slučaju da izgubite, ne dobijate nazad.

Igra ima pregršt pozitivnih osobina, ali sve to ima i jednu negativnu stranu. Sins of a Solar Empire će vam bukvalno sagoreti slobodno vreme. Srednje mape vam mogu oduzeti od 6 do 8 sati, dok velike mogu dovesti do nekoliko neprospavanih noći. Visoka doza zaraznosti, intuitivni interfejs, jednostavnost koja nije uništila samu dubinu igre, lep grafički prikaz uz dobar osećaj epskih bitki, samo su neki od segmenata koji krase ovu igru. Jedno je sigurno, a to je da je ova igra preporuka svima koji sebe smatraju ljubiteljima ovog žanra. Nećete se pokajati (osim kad ujutru budete morali u školu/na posao, a znate da ste spavali samo 2-3 sata prethodne noći, ali...).







Bigbig Studios/SCEE

# Pursuit Force: Extreme Justice

Originalni Pursuit Force bio je jedna od najzapaženijih igara iz prvog talasa za PSP, što je, rekli bismo, dugovao svojoj prilagođenosti karakteristikama konzole, ali i nekim inovacijama koje su mu omogućile da i pored relativno jednostavnog izvođenja sačuva svežinu.

autor: Vladimir Dolapčev

U maniru klasičnog nastavka, Extreme Justice se drži već oprobane formule, ispravljajući očigledne nedostatke prethodnika, uz dodatak nekoliko interesantnih novina.

Uvodna animacija počinje venčanjem glavnog junaka, komandanta specijalne mobilne jedinice lokalne policije, koje brutalno prekidaju negativci koje ste u prvom delu strpali iza rešetaka. Da stvar bude gora, osim jurnjave sa njima, tokom igre ćete se boriti i sa kriminalcima sa drugih meridijana, a u celu priču uskače i nekakav Viper Squad, novoformirani policijski odred koji vam više stvara probleme nego što pomaže.

Kao i ranije, Pursuit Force Extreme Justice je prava arkada koja ima najviše sličnosti sa legendarnim Chase HQ-om, koji je stekao svetsku slavu na igračkim automatima sredinom osamdesetih. Konkretno, to znači da ćete se surovo obračunavati sa prestupnicima, koristeći oprobane metode poput "branika u vrata" ili pucnjave, dok je najinteresantnija mogućnost da u maniru holivudskih hitova jednostavno skočite na vozilo u pokretu, poubijate teroriste i preuzmete kontrolu nad njihovim vozilom i naoružanjem. Ovaj segment igre je ujedno i najinteresantniji, jer je upravljački sistem zaista sjajan. Iako se sva vozila ponašaju drugačije, njihovo kontrolisanje preko PSP-ovog analognog

ili digitalnog stick-a nikada ne predstavlja problem. Da vam to, ipak, ne bi dosadilo, deo misija odvija se u duhu Operation Wolf-a (ili House of the Dead-a, za mlađe čitaoce), što znači da je na vama samo da upravljate nišanom (recimo, iz helikoptera) i pokušate da zaustavite kriminalce pre nego što izađu iz zone vaše odgovornosti. Moramo da priznamo da ovo nije tako lako kao što izgleda, pre svega zbog toga što kamera ponekad zna da se "izgubi", pa se može desiti da ostanete bespomoćni na par sekundi, što kod ovako brze igre može biti kobno. Na svu sreću, ako vam dosadi da bezuspešno pokušavate da izvedete to što se od vas traži, uvek imate mogućnost smanjivanja težine na niži







## Pursuit Force: Extreme Justice

**Platforma:** PSP, PS2

**Za:** daleko raznovrsnije misije nego u originalu, dobar multiplayer i odlična grafika

**Protiv:** TPS sekvence su pomalo naporne

**Kontakt:** [www.pursuitforce.com](http://www.pursuitforce.com)

**Cena:** 30 evra

**OCENA 83**



**HEALTH**

**VEHICLE**

nivo. Treći veliki segment predstavljaju okršaji u klasičnom TPS maniru, koji od vas zahtevaju onesposobljavanje određenog broja protivnika. Namerno koristimo termin "onesposobljavanje", zato što se od vas ne traži da ih nužno ubijate, već ih možete i privesti, ali jedino ako im se dovoljno približite. Tada ih treba pobediti u borbi golim rukama, s tim što se od vas zahteva samo da pritisnete odgovarajuću kombinaciju tastera ispisanu na ekranu. Osim jednoličnosti, problem koji se ovde javlja vezan je za nedorađen kontrolni sistem koji će vas limitirati u priličnoj meri, ali i protivnički AI koji predstavlja laku metu.

Između misija moći ćete da posetite laboratoriju u kojoj unapređujete razne sposobnosti (upravljanje vozilom, karakteristike oružja...), što se nameće kao imperativ, jer kao što rekossmo, igra nije preterano laka. Ipak, kada je okončate možete se upustiti u Bounty (u kome zarađujete zvezdice koje potom možete iskoristiti za kupovinu varanja, artwork-a ili pak prerenderovanih filmova), ili Challenges mod u kome izvršavate pojedinačne zadatke sa ciljem postizanja što boljeg skora.

Multiplayer komponenta je vrlo dobra i obuhvata čak 4 moda poput uvek



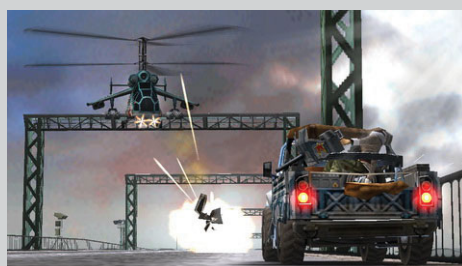
zabavnog Deathmatch-a, ali i Survivor-a u kome jedan igrač upravlja vozilom, dok se drugi obračunava sa protivnicima na putu.

Ono na šta ne možemo da stavimo velike primedbe jeste grafika koja zaista nije daleko od naslova za PlayStation 2. Okruženja kroz koja vozite pažljivo su dizajnirana i dovoljno raznovrsna da nikada nemate osećaj monotonije. Usporenja praktično ne postoje, a povremeno probijanje poligona ne utiče negativno na našu ocenu. Ovo je jedna od najlepših igara do sada objavljenih za PSP. U korak sa njom je solidna zvučna podloga – dijalozi glavnih junaka između

misija nisu preterano zanimljivi, ali zvuče ubedljivo.

Takođe treba pohvaliti kompatibilnost između PS2 i PSP verzije igre, koja podrazumeva da je moguće razmenjivanje snimljenih pozicija. Pursuit Force 2 Extreme Justice je jedan od kvalitetnijih naslova koji su se do sada pojavili za PSP, i svakako zaslužuje vašu pažnju ako ste ljubitelj arkada. Uz to, vrlo je dobro prilagođen mogućnostima PSP-a, jer ga zbog kratkih misija možete igrati i kada imate samo par minuta vremena, a sve je to više nego dovoljno da zasluži naš bronce award.

KONZOLE







Insomniac Games/SCE

# Ratchet & Clank: Tools of Destruction

Jack & Dexter, Stanlio & Olio, Jordan & Pippen, Mirko & Slavko...samo su neki od slavni tandemima iz prošlosti, kojima se pre nekoliko godina pridružio Ratchet & Clank.

autor: Vladimir Dolapčev

**A**vanture humanoidne mačkotine i njegovog limenog prijatelja doživele su veliki uspeh na PlayStation-u 2, o čemu svedoči impresivan broj direktnih nastavaka i spin off-ova koji su po pravilu beležili velike uspehe (da, nešto kao Simsi i ekspanzije).

Nakon nedavnog gostovanja na PSP-u, Ratchet & Clank: Tools of Destruction je prva igra u serijalu rađena samo za PlayStation 3, kome su još uvek očajnički potrebne kvalitetne igre. U centru zapleta

ovoga puta je Ratchet, poslednji pripadnik Lombax rase, zbog koga je, ne bi li ga se dočepao, samozvani imperator Tachyon napravio sveopštu invaziju. Zašto, otkrićete sami.

Čak iako niste igrali prethodnike, navikavanje na kontrolni sistem Tools of Destruction-a ne predstavlja preveliki problem, jer je reč o manje-više klasičnom akcionom naslovu (mislimo da je termin "platforma" odavno prevaziđen) sa pučakim elementima. Konkretno, to

znači da je i ovoga puta glavna uloga poverena Ratchet-u, koji se u sukobu sa neprijateljima služi ili svojim vernim francuskim ključem ili nekim od velikog broja zaista maštovitog oružja, koje morate kupovati plaćajući ga suludom količinom zavrtanja kojih, na sreću, ima u izobilju. Dodatnu dubinu gameplay-u daje mogućnost unapređivanja oružja – naime, sakupljanjem plavih kristala, maštovito nazvanih Raritanium, moći ćete značajno da pojačate njegove karakteristike. Interesantno je da ono postaje bolje i



## Ratchet & Clank: Tools of Destruction

**Platforma:** PlayStation 3

**Za:** genijalan humor, solidna dužina, fenomenalan izbor oružja, kvalitet animacije

**Protiv:** nema nekih velikih novina

**Kontakt:** [www.insomniacgames.com/games/rcftod.php](http://www.insomniacgames.com/games/rcftod.php)  
[www.gmc-yu.co.yu](http://www.gmc-yu.co.yu)

**Cena:** 4.800 din.

OCENA

91

bez toga – naime, ako ga često koristite, vremenom će i samo evoluirati i postajati sve jače. Na primer, naše omiljeno oružje Fusion granade, bombe koje nanose strahovitu štetu velikim protivnicima i odjednom rasturaju ogroman broj malih, na petom nivou dobija funkciju kasernih bombi, zabranjenih Ženevskom konvencijom. Kod posebnog trgovca moći ćete da kupite i specijalne „uređaje“ koji uglavnom služe da zamajavaju protivnike i omogućavaju vam da ih se lakše rešite. Recimo, „Groovitron“ je disko kugla koja

sve protivnike na ekranu tera da igraju (to jednostavno morate da vidite), na taj način omogućivši vam da ih se lakše ratosiljate.

S obzirom da je, kao što rekossmo, reč o klasičnom predstavniku svog žanra, najveći deo igre posvećen je čistoj akciji, odnosno uništavanju zaista brojnih protivničkih snaga, uz tek povremeno rešavanje ponekog problema koji jedva da može da se nazove tim imenom. Nivoi koji obično predstavljaju planete prilično su prostrani, ali šanse da se izgubite, čak

i ako vam je orijentacija očajna, gotovo da ne postoje, jer uvek imate mogućnost da pogledate mapu na kojoj su često obeležene ključne lokacije, ali i sva mesta koja ste već posetili. Nekoliko puta u toku igre vodićete Clank-a kome u borbi sa neprijateljima i u rešavanju, opet, prilično jednostavnih zadataka, pomažu takođe robotska bića poznata kao Zoni. Nekoliko sekvenci (recimo, slobodni padovi sa ogromnih visina ili upravljanje specijalnim oružjem mini-tornadom) sjajno upotrebljava SIXAXIS funkciju, koja





ne zahteva apsolutno nikakvo navikavanje. Najbolje od svega je što u Tools of Destruction-u nema dosadnih deonica, niti situacija u kojima ne znate šta da radite. Svaki minut je ispunjen akcijom i sve je podređeno zabavi.

Pritom, ovaj naslov sigurno ne spada u grupu težih, bez obzira što vam ne vređa inteligenciju time što automatski dopunjava kompletnu energiju za nekoliko sekundi. U neku ruku, Ratchet & Clank, bez obzira što vam na raspolaganje stavlja

bezbroy života, predstavlja "old school" igru, u kojoj morate sami da obnavljate svoje zdravlje i gde pogibija znači vraćanje na prethodni checkpoint, a ne samo nekoliko koraka unazad. Satisfakcija koja se dobija prelaskom nivoa uz sva ova ograničenja je definitivno daleko veća, mada, kao što rekossmo, ne verujemo da ćete imati mnogo problema da je uspešno privedete kraju. Njeno trajanje od nekih 12-ak sati zaista je pohvalno u eri naslova kao što su Halo 3, Call of Duty 4 ili Heavenly Sword čiji singleplayer

režimi mogu da se kompletiraju za jedno popodne.

Iako podatak da najnovija tvorevina Insomniac Games-a radi u 720p sa 30 fps-a, ne izaziva strahopoštovanje, grafička podloga igre je izuzetna, i u pokretu deluje značajno bolje nego na slikama. Razlog za to je činjenica da se u svakom trenutku na ekranu nalazi gomila animiranih elemenata, poput desetina letećih brodova na nekim planetama ili bezbroj živuljki i robota. Pritom, njihova







animacija predstavlja nešto što do sada nismo vidali kod ovakvog tipa igara, ne samo zato što je vrlo komična nego i stvara utisak kao da se nalazite u nekom Pixar-ovom animiranom ostvarenju. Ljubiteljima „šarenih“ ostvarenja kao što je, recimo, Super Mario Galaxy, The Simpsons Game i slično, možda će zasmetati činjenica da ovde nema preterano veselih tonova, ali to je pre subjektivna kategorija koja ne može da utiče na našu ocenu. Ovo je još jedan

u nizu naslova koji jako lepo demonstrira snagu PlayStation 3 hardvera.

Još teže je naći prave reči i nahvaliti kompletnu zvučnu podlogu, posebno glasove glavnih junaka (među kojima je opet slavna kukavica Kapetan Qwark) čijim ćete se besmislicama sigurno nasmejati mnogo puta. Zaista, scenario je napisan i interpretiran na maestralan način i ima ogroman uticaj na stvaranje dobre

atmosfera.

Tools of Destruction, iako ne donosi značajan broj novina niti odudara puno od svojih prethodnika, predstavlja ostvarenje bez pravih mana i sigurno jedan od najboljih naslova za PlayStation 3. Zbog toga mu, bez mnogo razmišljanja, dodeljujemo našu gold nagradu, koja će vas, nadamo se, ubediti u ispravnost njegove nabavke.







Electronic Arts/Electronic Arts

# The Simpsons Game

Mislmo da ne preterujemo kada kažemo da ne postoji crtana serija koja predstavlja takav kulturološki fenomen kao što su Simpsonovi. Avanture Barta, Lise, Homera, Mardž i male Megi opisane su u preko četiri stotine epizoda, stripovima, igrama, a letos i u dugometražnom filmu koji je doživio veliki uspeh. Ipak, The Simpsons Game, kako je "kreativno" EA nazvao ovu igru, predstavlja potpuno nezavisno ostvarenje.

autor: Vladimir Dolapčev

Zaplet ovoga puta bukvalno pada s neba u obliku uputstva za The Simpsons igru, koje Bartu, ali i ostalim članovima njegove porodice, daje super moći. Celokupna avantura podeljena je na 16 nivoa koji su ili inspirisani

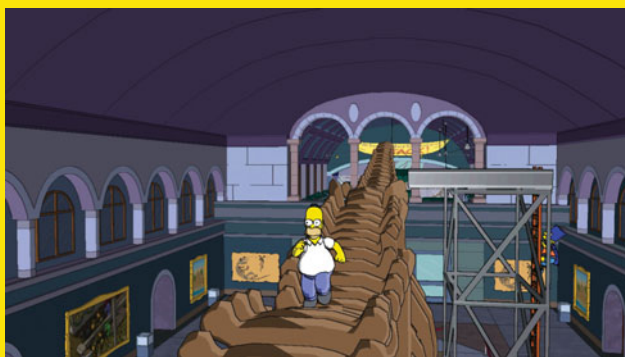
epizodama serije ili imaju podlogu u popularnoj kulturi, i to upravo čini najjaču stranu ovog ostvarenja. Osim manje-više "Simpsonovskih" epizoda poput "Lisa the Tree Hugger" u kojoj Bart i Lisa moraju da zaustave seču šume koju vrši kompanija Mr. Burns-a, tu su, recimo, i "Mob Rules" (gde kao Marge komandujete razularenom masom koja treba da polomi sve bilborde koji

promovišu „ultra nasilnu igru“ Grand Theft Scratchy), ili Enter the Cheatrix, gde se uspešno parodiraju Nintendo-ovi serijali poput Mario-a ili Donkey Kong-a. Nažalost, realizacija scenarija nije naročito zabavna. Da se razumemo, The Simpsons Game ne pati od nekih fatalnih propusta koji ga čine neigrivim, ali je problem što deluje totalno prežvakano, zbog čega vrlo lako može da dosadi, pa i relativno kratko vreme potrebno da se završi (7-8 sati),

ne deluje kao veliki promust. Glavni nedostatak odnosi se na strukturu







### The Simpsons Game

**Platforma:** PlayStation 3, Xbox360, NDS, PSP, PlayStation 2, Wii  
**Za:** neprevaziđen humor, video sekvence rađene samo za potrebe igre  
**Protiv:** bez ikakvih inovacija u izvođenju, kamera, grafički nedostaci  
**Kontakt:** [www.ea.com/simpsons](http://www.ea.com/simpsons), [www.extremecc.co.yu](http://www.extremecc.co.yu)  
**Cena:** 4999 dinara

OCENA 74

zadataka. U akciju obično vodite dva člana porodice, gde je fokus uvek bačen na jednog od njih, dok je drugi uglavnom tu da popuni broj, uz retku potrebu da ga koristite. Na svu sreću, likovi koje kontrolišete kompjuter ponašaju se kako bi trebalo (prate vas, pomažu u borbi, asistiraju kod zadataka). Naravno, podržano je igranje udvoje, kada

ceo doživljaj postaje znatno zanimljiviji, a dobro je što drugi igrač može da se priključi u bilo kom trenutku.

Nivoi od vas obično zahtevaju da rešite neki logički problem kako bi bilo moguće dalje napredovanje, a

## Sve verzije na jednom mestu

U skladu sa tradicijom, EA se potrudio da maksimalno iskoristi licencu, pa se osim na Next-Gen sistemima, The Simpsons Game pojavio i na svim drugim aktuelnim igračkim platformama, osim na PC-ju. Razlike između verzija uočavaju se već po prednjem omotu koji je drugačiji za svaku konzolu, ali ima ih još. PlayStation 3 i Xbox360 verzija izgledaju najbolje, jedine imaju animacije u visokoj rezoluciji i time attack mod. Wii verzija ima dodatne mini igre i, naravno, u potpunosti koristi motion sensor, dok je varijanta za DS rađena kao klasična skrolujuća avantura, i u sebi poseduje Pet Homer koji parodira Nintendogs. PSP i PS2 portovi dele zajednički endžin i imaju najlošije rešen kontrolni sistem, što ih čini inferiornim u odnosu na ostala izdanja.







neretko će vas na kraju njih sačekati i glavni neprijatelji koji, uključujući i završnog protivnika, ne predstavljaju ozbiljne rivale. Bobene deonice su, nažalost, vrlo neinteresantne, jer vam je na raspolaganju praktično jedan jedini melee napad, a ni specijalne sposobnosti likova ne popravljaju mnogo situaciju. Nije nam se svidelo ni lažni osećaj slobode. Cool je što je razvojni tim modelovao Springfield po kome možete da tumarate do mile volje, ali bilo bi još bolje kada biste u njemu imali šta da radite osim sakupljanja raznoraznih drangulija koje vam donose nekakve bonuse (što nije nimalo zabavno, niti je vredno uloženog truda) i kratkih razgovora sa poznatim žiteljima. Da stvar bude još gora, nemate ni mogućnost da koristite neko prevozno sredstvo, pa sve morate da obavljate pešice! A kada se samo setimo da je prethodna The Simpsons igra Hit & Run praktično bila klon igre Grand Theft Auto... Ono što je još garantovano jeste konstantno rvanje sa kamerom, koja je posebno problematična kada vas okruži masa protivnika ili dok ste u skučenom prostoru. A mislili smo da je ovo stvar prošlosti već nekoliko godina...

Nakon završetka glavnog moda, The Simpsons Game prestaje da drži pažnju. Mogućnost igranja preko Interneta potpuno je izostavljena, tako da jedino možete da se upustite u time attack, gde je cilj preći nivoe za zadato vreme. Koliko je to interesantno, prosudite sami.

Ipak, svako ko sebe smatra ljubiteljem serije garantovano će igru privesti kraju, a razlog tome je fantastičan humor, koji bez problema može da parira najboljim epizodama sa TV ekrana. Za potrebe ovog ostvarenja angažovana je kompletna ekipa glumaca koja vrlo nadahnuto pozajmljuje glasove, što će vas inspirisati da ne odustajete. Dodatni



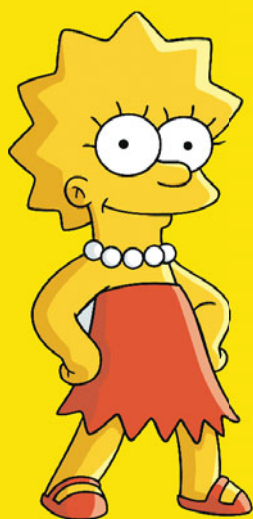




podsticaj su i animirane sekvence (posebno pravljene za igru) u visokoj rezoluciji koje predstavljaju pravi praznik za oči, naročito za našu publiku koja još uvek nema priliku da uživa u čarima blu-ray filmova.

Nažalost, one nam samo još više ukazuju na nedostatke grafičkog endžina. Ideja autora bila je da upotrebom cell shading-a što više dočaraju izgled same serije, ali postignuti efekat je polovičan. Osim što likovi ne izgledaju potpuno autentično (ok, možda i cepidlačimo), svi objekti deluju vrlo nazubljeno ukoliko igru startujete na HTDV ekranu ili monitoru. Šteta što je tako, jer je dizajn nivoa odličan, a frame rate, osim u par vrlo retkih navrata, vrlo stabilan.

The Simpsons Game spada u onu "nezgodnu" kategoriju igara koju bi bio greh preskočiti, a opet ne вреди novca koji treba dati za nju. Idealno rešenje je da je iznajmite ako možete, jer vam sigurno neće držati pažnju više od nekoliko dana.







# Turok

Ako ste, kao neki članovi redakcije, na primer, krajem devedesetih godina kupili TNT2 Vanta grafičku karticu, uz nju ste sasvim sigurno dobili i igru Turok. Naravno, ovo nije bio jedini način da se upoznate sa lovcem na dinosauruse, već su i prvi i drugi deo serijala bili pravi hit na PC platformi. Naredna izdanja pojavila su se za Nintendo platformu, a poslednje veće za sve poznatije konzole. Taj poslednji Turok bio je toliko loš, da su programeri i izdavači odlučili da naredno izdanje Turoka nazovu jednostavno – “Turok”, uz želju da time označe početak “nove ere”.



## Turok

**Platforma:** Playstation 3, Xbox360

**Za:** Dobra akcija, zanimljive animacije ubistva

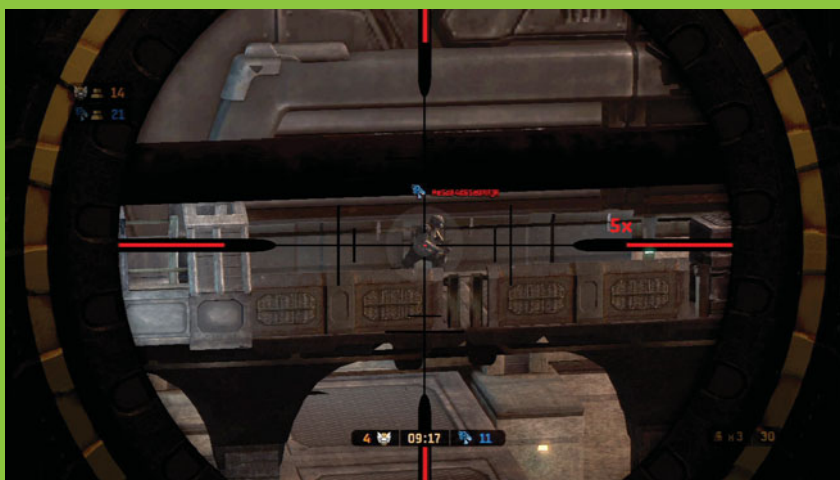
**Protiv:** Samo pucačina, slaba pojašnjenja zadataka

**Kontakt:** [www.turok.com](http://www.turok.com) | [www.extremecc.co.yu](http://www.extremecc.co.yu)

**Cena:** 5.499 din.

OCENA

75



letelice, potrebno je da dobro zagrejete svoje kažiprste i palčeve, jer od tog trenutka kreće skoro neprestano ratovanje u kojem ćete za ostvarivanje svojih ciljeva koristiti ne samo pištolj i pušku, već i lanser granata, dvocevku, bacač plamena i, naravno, dva komada oružja po kojima je Turok i postao poznat – nož i luk i strelu. Sa te strane, Turok ispunjava sva očekivanja. Akcija je brza, zanimljiva, puna krvi i nasilja, a scene koje su nam se specijalno dopale jesu one koje involviraju korišćenje noža. Naime, protivničke vojnike možete efikasno eliminisati tako što ćete im prići s leđa i zariti nož u grudi, a sličnu egzekuciju možete izvesti i na dinosaurima koji trče okolo, osim što ćete njima prerezati grkljan. Luk i strela takođe su izuzetno



autor: Milan Đukić

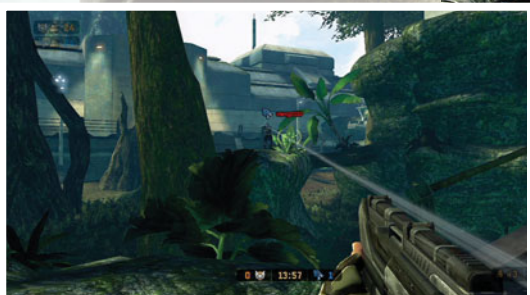
Igra se pojavila za PC i konzole nove generacije (Playstation 3 i Xbox360). Još od prvih trejlera bilo je jasno da će ovo biti jedan interesantni visokobudžetni FPS, i zaista je tako. Priča je manje-više sporedna, a govori da ste vi, kao Turok, po nacionalnosti Indijanac, suprotstavljeni Rolandu Kejnu, teroristi "dvadesettrećegipo veka", u čijim ste se redovima i sami našli u prošlosti. Nakon što vaš svemirski brod biva oboren, započinjete bitku za preživljavanje. Ta bitka podrazumeva da eliminišete Kejnovu podanike, ali i da čuvate glavu od napada raznoraznih dinosaurusu.

Nakon nekoliko uvodnih sekvenci i pada

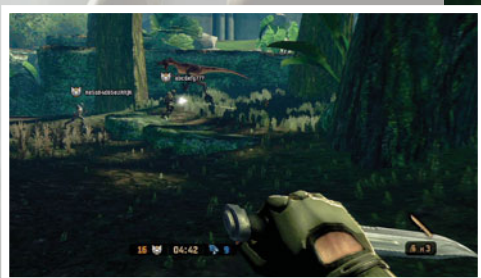


zanimljiv način eliminacije protivnika, prvenstveno zbog toga što, logično, ne stvaraju nikakav zvuk. Zanimljive taktike borbe podrazumevaju i da ste stalno na oprezu i vodite računa da li vam se neko prikrada s leđa, kao i da koristite dinosaure za borbu protiv Kejnovih vojnika, i obrnuto.

Tu se ujedno i završava čitav set pozitivnih stvari koje će Turok kao igra ponuditi ili, bolje rečeno, tu se završava čitav set stvari koje Turok nudi. U pitanju je "jednostavna" pucačina bez pauze i prestanka, i ništa više od toga. Štaviše Propaganda Games je otišla u takvu krajnost da su i opisi zadataka jako šturi, kao i pojašnjenje na koji se način može eliminisati "glavonja" svakog od nivoa, što dodatno ume da frustrira igrače, jer se "zaglavljivanje" prilikom prelaska ne događa zbog

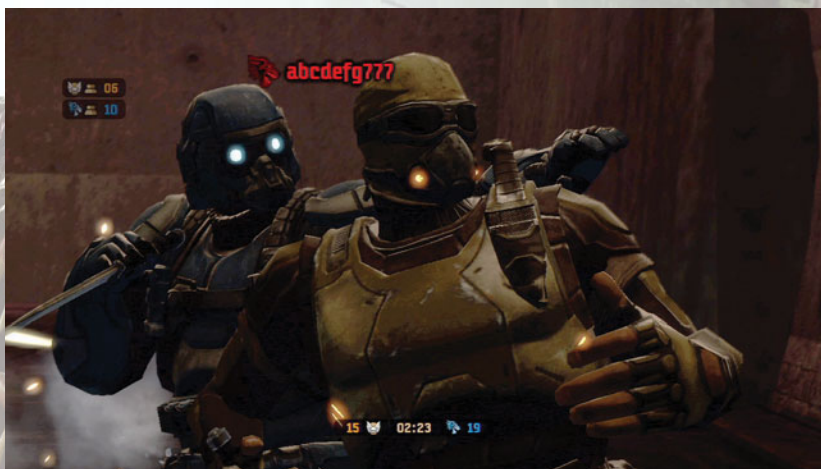


nesposobnosti ili umeća igrača, već isključivo zbog loših pojašnjenja oko toga šta je potrebno sledeće uraditi. Multiplayer aspekt igre je izuzetno zabavan, i to je deo koji vam, definitivno, preporučujemo da isprobate. Interesantna



okruženja i naoružanje, uz dosta modova igre, doprinose tome da Turok trenutno bude jedan od zanimljivijih multiplayer FPS-ova, ako ne na svim sistemima, a ono makar na konzolama.

Unreal 3 endžin je odgovoran za sve što vidite i čujete tokom igre, pa se grafici zaista može malo šta zameriti. Ukoliko ste igrali Gears of War ili Unreal Tournament 3, znaćete i šta možete da očekujete od ove igre. Gluma glavnih likova je kvalitetna, što dosta iznenađuje za naslov ovog tipa. Konačno, ostaje još samo pitanje da li vam odgovara koncept u kojem samo pucate, skaćete, bacate bombe i ne razmišljate puno, ili biste ipak potražili neku alternativu sa malo više mozganja.





Microsoft



XBOX 360



*Osetite snagu jedne od najboljih konzola*

PLAYSTATION 2



PS2

Wii

Nintendo



...DA LI VAM JE JOS NESTO POTREBNO ?

*Jedna od najinovativnijih konzola ikada.*

NINTENDO DS



PLAYSTATION 3



*This is living*



PLAYSTATION 3

SONY PSP  
SLIM

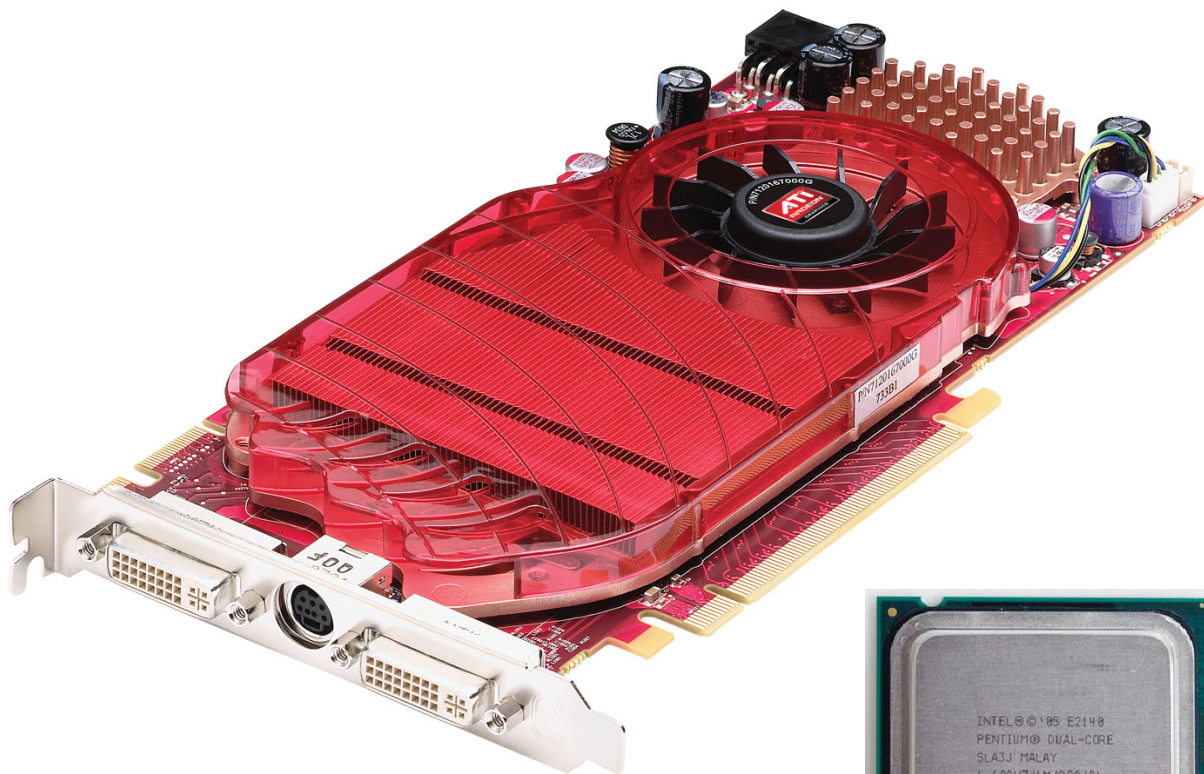
PS2

PlayStation Portable



*Jedna od najboljih rucnih konzola ikada!*





# Najbolje iz 2007.

autor: Marko Nešović

Iako je u IT-ju teško odrediti najboljeg na duži vremenski period, sada već tradicija nalaže da se na početku nove godine bavimo starom u kontekstu hardverskih proizvoda koji su je obeležili. U PLAY! magazinu prikazano je mnoštvo hardvera, ali se, naravno, nećemo ograničiti samo na to. Jako je važno obratiti pažnju (ili bar pokušati) na ceo IT sektor, odnosno, na one segmente koje smatramo da bi vama mogli biti zanimljivi. Zato nekoliko osnovnih i prepoznatljivih kategorija u tekstu koji sledi, neće biti problematično štivo. Opet, ne želimo da jednostavno nabrojimo trenutno najskuplje proizvode u svakoj kategoriji, znajući da će većini oni ostati samo „pust san“. Najbolji proizvod je širok pojam i odražava odnos mnogo faktora koji se moraju uzeti u obzir.

## PROCESOR

Na prvu loptu, izbor nije težak. Zapravo, moramo se složiti da nije. Iako je AMD zaista velika multinacionalna kompanija sa millionskim (možda je i više nula u pitanju) obrtima, dobrim proizvodima, iskustvom u proizvodnji procesora, u ovom trenutku, Intel je sve to, samo više. Jednostavno, učili su na svojim greškama iz prošlosti, i već skoro dve godine „žare i pale“ tržištem procesora. Taj pohod je veoma intenzivan i doveo

je AMD u nezavidnu poziciju. Takođe, moramo istaći da je Core arhitektura dovela do rapidnog smanjenja cena, pa danas možete pazariti Dual Core procesor za količinu novca mnogo manju od 100€. Zbog toga smatramo da je ipak važnije omogućiti kvalitet i performanse svima (ili bar većini), naspram pukog „poziranja“ sa najbržim procesorom na svetu kog će moći da kupi jednocifren broj ljudi u Srbiji. Zato, po našem mišljenju, najbolji procesor 2007. godine je Intel Pentium E! Dostupan je u tri varijante, E2140, E2160 i E2180, sa brzinama od 1.6, 1.8 i 2.0 GHz respektivno. Glavna odlika ovog (ili ovih) procesora je 65nm Conroe jezgro, isto ono koje srećemo kod većine ostalih Core2Duo procesora. „Kvaka“ koja omogućava svakom od ovih modela da koštaju čak manje od 80 € u prodavnicama je u keš memoriji. Za razliku od starijih i jačih Intel-ovih procesora baziranih na Core arhitekturi, gde je veličina L2 keš memorije 2MB ili 4MB, ovde je raspoloživo „samo“ 1MB. To u praksi znači koliko i činjenica da na svetu ima oko 6.5 milijardi ljudi i da će ova planeta jednoga dana definitivno postati prenaseljena. Suštinski, svako ko se ne bavi video editingom, profesionalnom eksploatacijom Photoshop-a ili drugih usko stručnih programa, neće primetiti nikakvu razliku po ovom pitanju. Druga važna osobina ovih procesora je

gotovo nadrealna overklokling margina. Najinteresantniji u tom pogledu je svakako E2140, sa svojih 1.6 GHz i množenjem 8. Overklokling se, naravno, postiže podizanjem sistemske magistrale, pa je preduslov za to kvalitetna matična ploča. Autor teksta je srećni vlasnik primerka koji je uspeo da „potera“ na magistrali od 375 MHz, što efektivno iznosi čitavih 3 GHz, i to bez podešavanja ikakvih drugih parametara. Naravno, ovo je specifičan slučaj, uglavnom je potrebno neznatno povećati voltažu procesora, ali je konačni zaključak da će, na ovaj ili onaj način, 90% Pentium E procesora dostići tih 3 GHz. Od toga, po našem mišljenju, boljeg nema za pomenuti novac. Samo da napomenemo, najbolji Intel-ov procesor je svakako Core2Extreme QX6850, sa brzinom od 3 GHz, 8MB L2 keša i sigurnom cenom od preko 600 dolara.

## GRAFIČKA KARTA

Ok, nVidia 8800 ULTRA, bilo kog proizvođača. Lak zaključak. To je i danas, već dva meseca po isteku 2007. godine, gotovo najjači grafički čip na planeti, a prisutan je na tržištu više od godinu dana. Naravno, AMD je predstavio „dvojavu aždaju“ Radeon HD3870 X2 (test najverovatnije u sledećem broju), koji je u većini testova ipak bolji, odnosno, brži od Ultra-e. Međutim, ovaj dvostruki GPU



# GAME

**HOT SPOT**

Pošalji SMS poruku sa kodom pored željene igrice na **5652**

važi za Telenor i Telekom mreže

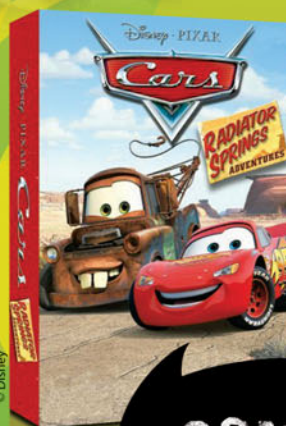


**9817128**



**9817122**

**9817118**



**9817129**

Telefoni koji podržavaju ove igrice:

**NOKIA:** 2610, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3250, 3300, 3660, 5070, 5100, 5140, 5200, 5300, 5500, 5700, 6020, 6021, 6030, 6060, 6070, 6080, 6085, 6100, 6101, 6103, 6111, 6131, 6136, 6151, 6170, 6200, 6220, 6230, 6233, 6234, 6260, 6270, 6280, 6288, 6290, 6600, 6610, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7270, 7360, 7370, 7373, 7390, 7600, 7610, 7650, 8800, 8801, 5140i, 6230i, 6610i, 7250i, e50, e60, e61, e65, e70, n70, n71, n72, n73, n76, n80, n90, n91, n92, n93, ngage, ngageod, **SIEMENS:** sx1, c65, c72v, cv65, s65, c75, c75v, c75, cx65, cx70, cx75, cxv65, m65, m75, me75, s65, s65v, s68, s75, sk65, s75, sp65, e61, ei71, **SHARP:** 550sh, 703sh, 770sh, 802sh, 903sh, gx40, gx10, gx15, gx17, gx20, gx30, gx25, gx29, **MOTOROLA:** c380, c385, e550, v220, e575, e580, v975, v980, e1000, e1070, v1050, v1075, v1100, v115, v3x, v3xx, v3xxv, v6v, e398, e550, e770v, k1, k1v, l7, rakre1, shv8, u6, v3, v300, v360, v360v, v6i, v600, v625, v635, v650, v6, v800, v835, z3, i2, i5, v235, v270, v280, v180, **LG:** c1100, c1200, c2200, c3300, ku800, i600v, u8110, u8120, u8150, u8330, u880, u8130, u8138, u8550, u900, **SAMSUNG:** c300, 4500, 4500a, d600, d800, d820, d900, e250, e300, e310, e330, e350, e390, e530, e570, e700, e710, e720, e770, e800, e810, e820, e860, e860v, e880, e900, p910, p940, x200, x490, x636, x640, x660, x680, x680v, x700, x800, z130, z140, z140v, z150, z230, z300, z400, z400v, z500, z500v, z510, z520, z540, z560, z560v, z720, zm60, zv10, zv30, zv40, zv50, zv60, z100, z105, z107, z110, **SONY ERICSSON:** d750i, f500i, j300i, k300, k300i, k300j, k310, k310i, k320, k320i, k500, k500i, k508i, k510i, k550i, k600i, k608i, k610, k610i, k700i, k750i, k790, k790i, k800, k800i, k810, k810i, m600i, s500, s500i, s700i, s550i, v600i, v630, v630i, v800, w200i, w300, w300i, w550, w550i, w580, w580i, w600, w600i, w610, w610i, w660, w660i, w800, w800i, w810, w810i, w850, w850i, w880i, w900i, w950, w950i, z1010, z310, z310i, z500, z520i, z530i, z610, z610i, z800 **SAGEM:** my400v, myc52, myc52i, myc52v, myc53, myc56, my800v, myc4, myv55, myv75, myx52, myx52i, myx7, myz5, myv65, myv66, myv76, myv85, myw8, myx62, **ALCATEL:** ot565 **PANASONIC:** x400, x60, x700, x701, vs3.





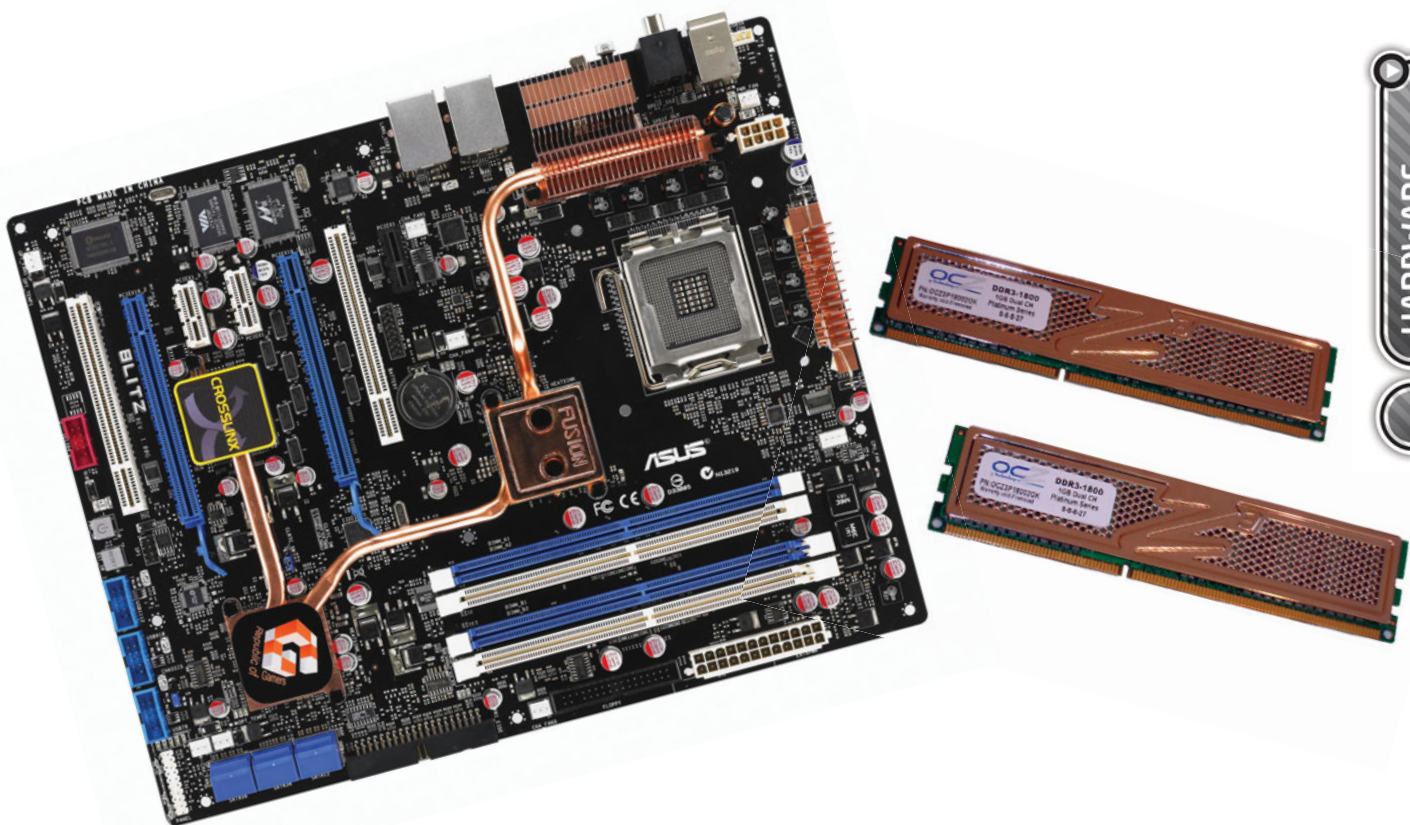
NAJSVEŽIJE INFORMACIJE IZ SVETA AUTOMOBILIZMA  
 NOVITETI I TESTOVI AUTOMOBILA I OPREME  
 IZVEŠTAJI SA SAJMOVA



WWW.SPEED-INDUSTRY.COM

TUNING & STYLING SAVETI, AUDIO I TECH OPREMA  
 NAJAKTUELNIJI CENOVNIK  
 MUZIKA, FORUM I CHAT





se „računa“ kao proizvod 2008. godine. Cele prethodne, 8800 ULTRA je žarila i palila igračkim svetom. Takođe, sa svojih 768 MB DDR3 memorije, bila je vruća i što se cene tiče. Malo ko je mogao (i danas je slično) da priušti sebi ovo zadovoljstvo, iako bi za te silne novce dobio najbolje što postoji. Samo iz razloga velike disproporcije gledano kroz cenu, 8800 ULTRA nije najbolja grafička kartica 2007. godine, bar što se nas tiče. Malo je falilo da tu nagradu odnese 8600 GTS. Međutim, AMD je pomrsio konce svojim „zelenim“ protivnicima sa predstavljanjem druge generacije Radeon HD čipova. Zbog toga je naš favorit za prethodnu godinu, iako se pojavio pred kraj iste, Radeon HD3850! Grafička kartica koja će po našem mišljenju još bar ceo kvartal biti optimalan izbor za većinu. Sa cenom od oko 150 € omogućava igranje bilo kog do danas objavljenog naslova, u visokim rezolucijama (1280x1024), sa pristojnim nivoom detalja. Mnogi proizvođači imaju kartice sa ovim čipom, a tu su i specijalne, overklokovane varijante, ili one sa alternativnim sistemima za hlađenje, bogatim prpratnim pakovanjem (kompletni igrački naslovi), itd. Svako može naći model za sebe, a investicija je veoma dobra i, ako je to u IT-ju moguće reći, dugoročna.

## ČIPSET I MATIČNA PLOČA

Opet Intel. Polovinom godine predstavljen je P35 Express čipset, a pred kraj iste X38. Prvi je namenjen „srednjem sloju“ korisnika koji žele performanse i kvalitet, ali ne i malo bogatstvo potrošeno na matičnu ploču. Drugi je krajnje skup proizvod, a ispostavilo se da ne nudi toliko koliko košta, i da predstavlja demonstraciju snage Intel-a, pre nego racionalan, ili pak, „pozerski“ razlog za kupovinu. Opet, P35 Express je na ASUS, Gigabyte, Biostar i drugim pločama pokazao da može biti, kako ultimativno gejmersko rešenje tako i umeren proizvod izbalansiranih karakteristika. Tu je podrška za sve danas poznate LGA775 procesore (Core2Duo, Core2Quad, Core2Extreme, Pentium E, Celeron), ICH9 južni most, Crossfire, jako dobre overklokling mogućnosti. Ostale pojedinosti zavise od „paketa“. Na primer, ASUS Blitz Formula je ploča koja je relativno skupa i svako je može poželeti. Biostar model, TP35D2-A7 je opet savršeno ukomponovan, nudi sve što je potrebno prosečnom, ali i naprednom korisniku (overklokling), a košta oko 80€! Ovaj raspon portfolija, pored navedenih karakteristika, na kome se P35 Express čipset nalazi danas na tržištu, jednostavno ga čini prvim izborom za kupovinu i tandem sa procesorom godine.

## MEMORIJA

Pretpostavljamo da se dvoumite između standardnih i overkloverskih DDR2 modula. Pa, entuzijasti u priču mogu uključiti i novi, preskupi standard (DDR3). Mi se nećemo baviti njima, jer bi doveli u koliziju tu Best of nagradu sa prethodnima, naročito sa sjajnim P35 čipsetom. On podržava DDR3, ali baviti se sada ovom memorijom na bilo koji drugi nači osim gledanja retkih izloga u kojima se nalazi je krajnje neracionalno. Zato je dobri stari DDR2 na tapetu! Naša preporuka je količina, pre svega zbog jako niske cene memorijskih modula, kako na svetskom tako i na našem tržištu. Zbog tog pristupa, nije preterano važno koju „marku“ ćete kupiti. Kriterijumi koji bi trebalo da budu zadovoljeni su: bar gigabajt po modulu i DDR2 800 MHz standard. Sve preko toga je „premija“. Za one koji igraju Loto, mogu se opredeliti između tri jako poznata proizvođača, dostupna kod nas. To su OCZ, Kingston i Geil. Svaki od njih ima „specijalne“, overkloverske serije, brzina i do 1200 MHz, sa zategnutim latencijama, stilski rešenim hladnjacima, itd. Naš favorit, mada je izbor krajnje subjektivan, bio bi OCZ. Razlog za to je pomalo čudan. Ogleda se u tome da smo probali, testirali i mrcvarili DDR3 module ovog proizvođača deklarisanе za rad na čak 1600 MHz. Kingston i Geil u





tom trenutku nisu imali komercijalno dostupne ovakve module, bar ne kod nas. Zato, OCZ kao kompanija odnosi Best of titulu u segmentu memorijskih modula.

## KUĆIŠTE

Polako prelazimo u segment komponenti gde je lični utisak važniji od specifikacija „na papiru“. Ma šta pročitali o najnovijem Thermaltake, Antec, Chieftec ili Coolermaster kućištu, ma kako ona bila napravljena, sve to pada u vodu ako vam se ne svide estetski. Ipak je to „ono“ oko računara što ćete najviše posmatrati, pored monitora, ipak je to stvar za koju će brat od tetke reći „jao, što je strava“, ipak je površnost jako dominantna u današnje vreme. Zbog toga ćemo opet izneti lični utisak i nadati se da teži opštem. Coolermaster Stacker 832 je najskuplje kućište bez napajanja na našem tržištu, bez sumnje. Opet, verujemo da ste „ukačili“ princip da najskuplje ne mora da bude naše viđenje najboljeg. U ovom slučaju ne možemo ama baš ništa reći čak ni protiv cene Stacker-a 832. Svaki € od tih 220 je, ako želite najbolje kućište, pravilno potrošen. Zato će u ovoj klasi biti dva pobednika, demokratski, za one kojima je ipak mnogo da

babinu penziju potroše na kutiju za komponente. Thermaltake je za alternativu savršen izbor. Model koji se nama dopao je Soprano DX. Prelepo, elegantno, funkcionalno, gotovo perfektno kućište. Standardno, tu je prozirna stranica, više nego dovoljno mesta, ali i umerene dimenzije. Crna sjajna površina je možda lak plen za vidljive otiske prstiju, ali mora se priznati da izgleda zaista lepo. Sa cenom drastično nižom od Stacker-a, ovo kućište je za one koji teže estetskom ugođaju pre nego „poziranju“, ali žele beskompromisni kvalitet pre svega. Thermaltake je kompanija koja nudi tako nešto.

## PERIFERIJE

U ovom segmentu prosto nismo želeli da „filozofiramo“. Restilizovana G15 tastatura i G9 miš. Znae na koga asociraju? Logitech je za gejmere na ovim prostorima već dugi niz godina jedini izbor. Tu su i drugi, Razer, na primer, sa jednako kvalitetnim proizvodima, ali i problemom „nabavljalivosti“. Logitech definitivno nema tih problema, te stoga, uz poznati vrhunski kvalitet, odnosi dvostruku pobjedu. G9 miš je naslednik legendarnog G5 modela. Drugačijeg je oblika, oklopi se sada mogu menjati,

što ostavlja korisnicima mogućnosti za razne varijacije na temu, ali su tegovi i dalje tu. To je dokaz vrhunske gaming sprave. Cena je, naravno, veoma adekvatna (čitaj: visoka), pa ako želite samo miša, verujemo da ćete izabrati nekog drugog. Igrači se, naravno, neće dvoumiti. Što se tastature tiče, restilizovani G15 nema sve ono što je, praktično, bio višak kod prethodnika. Displej se više ne pomera, set tastera sa leve strane je redukovao, ali je to i dalje „ona“ tastatura koja praktično izaziva strahopoštovanje samom svojom pojavom.

Još jednom ponavljamo, tekst koji ste (nadamo se) upravo pročitali je prvenstveno baziran na našem viđenju koncepta „najbolji“. Smatramo da drugačije mišljenje može dovesti do potpune rokade navedenih proizvoda, pa se, recimo, Core2Duo E6550 može proglasiti za najbolji procesor zbog svojih dobrih overklocking performansi, 1333 MHz magistrale i relativno pristojne cene. Izbor je, kao što se da zaključiti, jako individualan. Nadamo se da smo stažom od već dve godine na ovom tržištu, kao jedan od prepoznatljivih medija, stekli ugled i publiku kojoj će naš stav značiti, barem kao deo slagalice na osnovu koje će biti donesen konačni sud o najboljem „parčetu“ hardvera 2007. godine.



## Prilagodite svoju opremu svom načinu igranja

Uz pomoć Logitech periferija učinite igranje udobnijim i savršenijim, a sve sadržaje igre mnogo dostupnijim.

Ergonomski Logitech G5 miševi sa laserskom tehnologijom daju novu preciznost, brzinu i lakoću korišćenja.

Logitech G15 tastatura prilagođena za igrače pruža sav komfor na koji ste navikli.

Logitech ChillStream gamepad sa integrisanim ventilatorom, omogućava da igrate duže, jače i opuštenije jer će vam ruke ostati suve i hladne tokom igranja.

Logitech G25 volan sa pedalama za gas, kočnicu i kvačilo i menjačem sa šest brzina pruža vam pravo vozačko iskustvo. Sa ovim volanom više ne igrate samo igre nego se zaista trkate.



# GEJMIJALNO

Nije dovoljno samo da nabavite igru – neophodna je i kvalitetna periferna oprema koja će parirati njenom dizajnu i mogućnostima. Za igrače koji žele da budu još pokretniji, da igraju i zabave se na računaru, Logitech je kreirao proizvode koji maksimalno olakšavaju igranje i pružaju dodatnu slobodu.

[www.logitech.com](http://www.logitech.com)



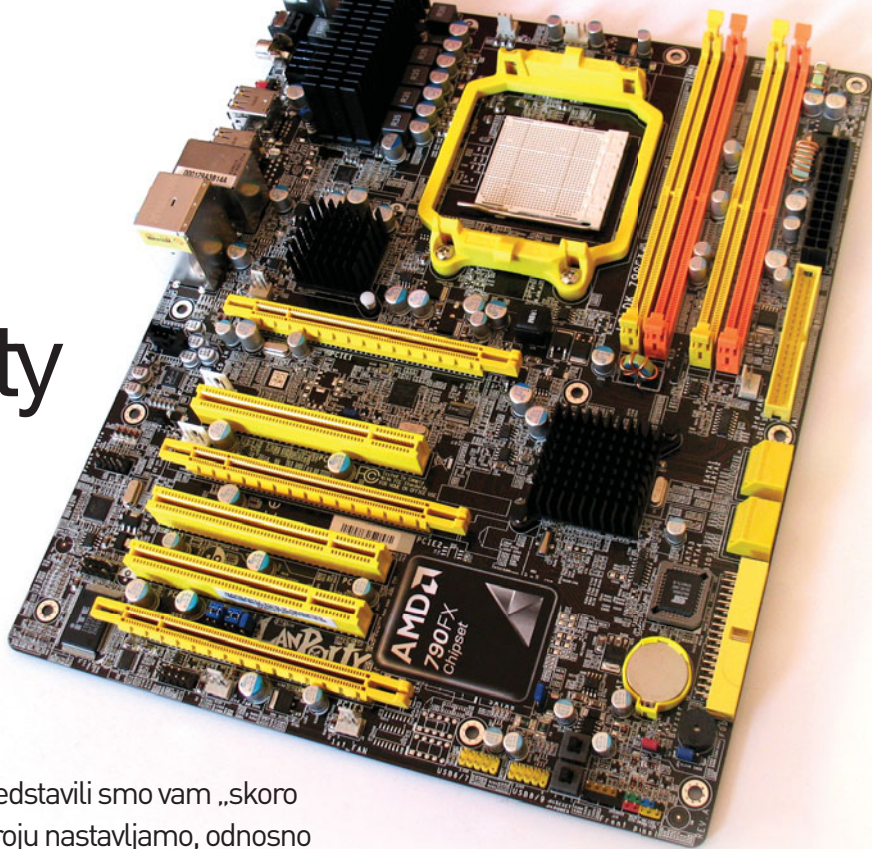
Logitech.

Designed to move you™





# DFI LanParty DK 790FX vs Biostar TA770 A2+



U prošlom broju PLAY! magazina predstavili smo vam „skoro Spider platformu“, a priču u ovom broju nastavljamo, odnosno kompletiramo. Dve ready matične ploče koje vam ovoga puta prikazujemo su Biostar TA770 A2+ i DFI Lanparty DK 790FX-M2RS.

autor: Marko Nešović

**S**a predstavljanjem AMD platforme, koja bi kombinacijom nove generacije grafičkih kartica, matičnih ploča i četvor jezgarnih procesora trebalo da čini osnovu jakih igračkih mašina, novi čipset je zablistao u punom sjaju – u vidu 790FX. Realizacija platforme zamišljena je u vidu tri čipa koji se razlikuju samo u broju podržanih CrossFire modova. Sva tri poseduju Hyper-Transport 3.0 za konekciju sa Phenom procesorima, uz očuvanje kompatibilnosti sa HT 1.0 (kod Socket AM2 platformi). Maksimalni takt magistrale porastao je sa 1.0 GHz na 2.6 GHz, iako je propusna moć porasla sa 6.4 GB/s na 20.8 GB/s. Naravno, i sama PCIe 2.0 tehnologija donosi veću propusnu moć (16 GB/s naspram 8 GB/s za PCI Express x16 i 1 GB/s naspram 0.5 GB/s za PCI Express x1) sa očuvanjem kompatibilnosti unazad. Glavna funkcija 790FX čipa je HT3 komunikacija sa procesorom 42 PCIe 2.0 linije, čime se otvaraju mogućnosti za CrossFireX kombinacije sa grafičkim karticama. PCI Express kontroler je dizajniran tako da poseduje 32 PCIe linije podeljene u dva bloka, od kojih svaki raspolaže sa dva endžina sa po 8 PCIe linija, pa se u zavisnosti od broja grafičkih kartica vrši raspoređivanje upotrebe istih.

DFI LanParty DK 790FX-M2RS je oznaka

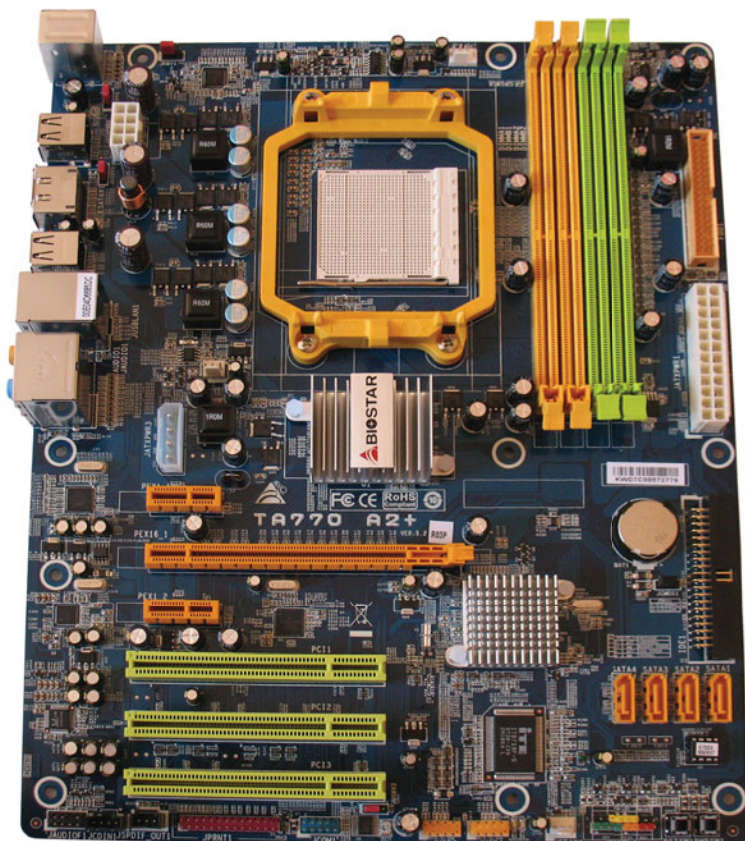
matične ploče koja, moglo bi se reći, sa ASUS M3A32-MVP Deluxe predstavlja perjanicu trenutne 790FX ponude. Gejmerski orijentisan model pripada LanParty Dark seriji i celo pakovanje je urađeno u tom maniru. Crna kutija sa tribalnim oznakama DK serije i šarama koje ne odskaču od tamnog dizajna, krije izuzetno kvalitetnu matičnu ploču. Dark serija DFI LanParty ploča poznata je po kombinaciji drečavih LanParty (UV osetljivih) prepoznatljivih detalja (slotovi, konektori, podnožja), nasuprot ostalim tamnim elementima koji dominiraju dizajnom ploče. Iako pripada visokoj klasi, pravilo DFI-a je da se uz ploče ne isporučuju nepotrebne komponente koje bi dodatno podigle cenu, već se cilja na UV osetljive osnovne kablove koji su postali obeležje LanParty serije i nadprosečne performanse koje ove ploče postižu. Ploča poseduje četiri memorijska podnožja sa podrškom za 533/667/800/1066 DDR2 memoriju (1066MHz je moguće samo sa Phenom procesorima). Tu su i četiri SATA II i jedna IDE bočno postavljena konekcija, floppy konektor, dok dva PCIe 2.0 i jedan PCIe 1.1 slot omogućavaju 3-Way CrossFire u x16/x16/x4 modu ili kombinaciju CrossFire x16/x16 + Physics kartica, kao i klasični x16/x16 CrossFire. Tu su i tri PCI slotovi, a interesantno je odsustvo PCIe x1 slotova za proširenje

koji su standard na novijim pločama (koje je verovatno posledica iskorišćenja preostalih PCIe linija za dodatni PCIe slot). Hlađenje je rešeno u vidu pasivnih hladnjaka na južnom i severnom mostu, kao i na naponskim jedinicama procesora koji omogućavaju potpuno odsustvo buke prilikom rada, a pokazali su se i više nego dovoljni za držanje temperature sistema u predviđenim okvirima. Ovoga puta izostao je informacioni panel koji detektuje greške u radu, ali su tu standardno power i reset tasteri na ploči, kao i clear CMOS jumper-i kojima se može prići bez otvaranja kućišta, jer su pozicionirani sa zadnje strane ploče – na I/O panelu.

Još jedna ploča iz Biostar T serije dolazi u prepoznatljivom crno-belom pakovanju. Uputstvo za upotrebu prate CD sa drajverima i najneophodniji kablovi, dakle bez dodatnih konektora, bracket-a i slično. Kako je ovo ploča koja poseduje najlošiji (gledano po performansama) čipset Spider platforme, minimalistički dizajn i pakovanje su logičan potez radi uštede zelenih novčanica. AMD 770 čipset podržava samo jedan PCIe x16 slot za grafičku kartu. Ploča je urađena u skladu sa zahtevima kupaca koje „gađa“ – bez preteranih egzibicija što se komponenti tiče, ali sa kvalitetom izrade koji je ostao



na visokom nivou. Plavi lak na štampanoj ploči, u kombinaciji sa narandžastim i zelenim slotovima, postao je zaštitni znak Biostar T-Force serije matičnih ploča, dok je solid kondenzatore dobila samo naponska jedinica oko procesora. Kombinacija 770 i SB600 čipova nudi ovoj platformi jedno PCIe x16 podnožje, jer je drugi blok iz 790FX čipa izostao, čime je broj PCIe linija ograničen na jedan x16 i dva x1 PCIe 2.0 slot. SB600 omogućava četiri SATA II konekcije, sa mogućnošću rada u RAID 0, 1 i 1+0 modovima, tri PCI slot, jedan bočno postavljen IDE kontroler, 6 USB 2.0 porta na zadnjem panelu i još četiri preko internih konektora, kao i ALC888 7.1 HD audio. Tu su još i nezavisni Marvell čip za gigabitni LAN i JMicro eSATA kontroler, kao i konektori za štampač i floppy disk. Napajanje matične ploče rešeno je u vidu kombinacije 24 pinskog + 8 pinskog napajanja za CPU i dodatnog molex konektora za grafičke karte. Pošto je 770 čip fizički veoma mali, takva je i njegova toplotna disipacija, pa su pasivni aluminijumski hladnjaci montirani na severni i južni most, više nego dovoljni za održavanje radne temperature ove matične ploče.



Test konfiguracija sastojala se od AMD Phenom 9700 procesora takta 2.4GHz, 2x1GB OCZ Premium DDR2 memorije takta 1066MHz, ASUS HD3870X2 1GB grafičke karte, kao i Thermaltake Toughpower 850W napajanja. Obe ploče imale su šansu da pokažu svoje performanse u nizu generičkih i realnih testova, a detaljne rezultate možete pogledati u tabeli. DFI ploča je, sa superiornijim čipsetom, kvalitetnijom izradom i većom mogućnošću podešavanja komponenti, imala bolji skor od Biostar modela. LanParty sa sobom nosi brand jedne od najboljih igračkih serija matičnih ploča, nudi tri PCIe slot, podršku za memoriju takta 1066MHz, IR portove, čak šest konektora za kule u kućištu, kao i dva dodatna (četvoropinska, kao kod floppy diska) konektora za napajanje grafičkih kartica. Tu su još i clear CMOS jumper na back panelu, solid state kondenzatori, kuleri na naponskim jedinicama i napredni BIOS, koji zajedno čine stabilnu igračku platformu namenjenu entuzijastima i onima koji teže da izvuku maksimum iz svojih komponenti. Sa druge strane, Biostar nudi povoljniju osnovu za Spider platformu, koja to zapravo ne može da bude, posmatrano iz ugla okorelog gejmera. Po ceni koja je duplo manja od DFI ploče, tu je rešenje sa jednom grafičkom karticom, zasnovano na istovetnom čipsetu kao kod 790FX modela, koji je uskraćen za dodatnu PCIe podršku.

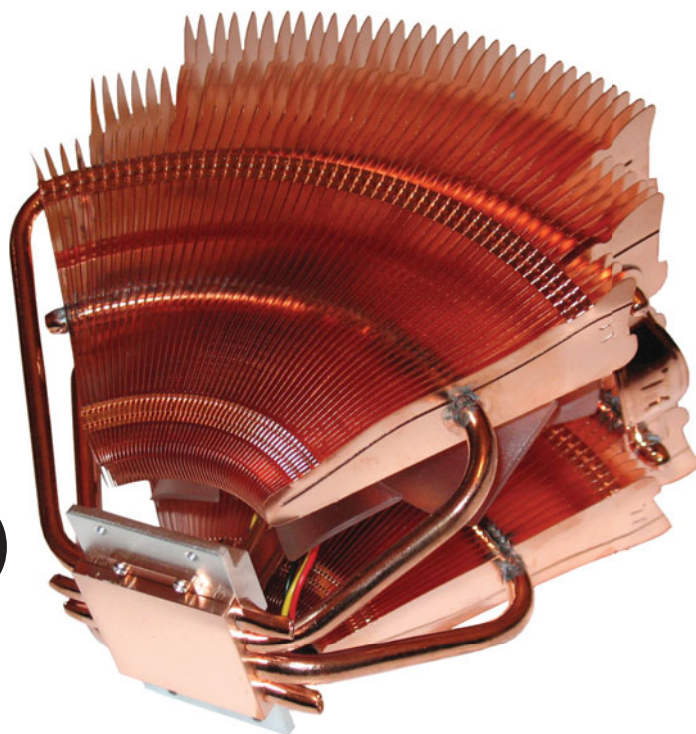
U kombinaciji sa četvororojevnim procesorom, dobrom grafičkom karticom i kvalitetnom memorijom, pripadnik legendarne Biostar T-serije nudi ono što je prosečnom korisniku potrebno, bez opterećivanja dodatnim (čitaj: skupim) komponentama koje bi (za pomenutog prosečnog korisnika verovatno bespotrebno) podigle cenu ploče. BIOS Biostar modela nudi detaljna podešavanja integrisanih komponenti i uz adekvatnu podršku neće zaostati za znatno skupljim modelima. Uz eSATA, dovoljan broj portova za proširenje, kvalitetnu naponsku jedinicu i visok kvalitet izrade, TA770 ima odličan odnos cena/kvalitet.

Ograničavajući faktor Biostar modela predstavlja postojanje samo jednog PCI Express x16 slot, ali je zato u svemu drugom čipset iskorišćen tačno u dovoljnoj meri da se napravi izbalansirana platforma za multifunkcionalnu upotrebu. DFI ploča je koncipirana malo drugačije od ostalih modela sa 790FX čipsetom. Naime, 790FX čipset je namenjen za sisteme sa četiri ili manje grafičkih kartica, tj. CrossFireX, dok je za CrossFire uparivanje formiran 790X čipset koji nudi dva PCIe 2.0 slot. Jedina mana ovakve platforme (u teoriji) je činjenica da u CrossFireX modu sa 4 grafičke kartice svaka raspolaže samo sa po 8 PCIe linija, čime se performanse mogu porediti sa četiri grafike u PCIe

1.1 slotovima (opet u teoriji). Da bi kompenzovali ovo, inženjeri iz DFI napravili su dva „punokrvna“ PCIe 2.0 slot i dali im po 16 PCIe linija, a trećem slotu dozvolili 4 PCIe linije za 3-way CrossFire ili CrossFire + Physics karticu, tako da na ovu ploču ne možete „ubosti“ četiri grafičke kartice. Ono što je u ovom testu izostalo je provera mogućnosti overkloka matičnih ploča, jer je procesor koji smo dobili za test AMD Ingeneering sample, i kao takav dozvoljava vrlo male oscilacije u odnosu na predefinisani takt. Naravno, BIOS sekcije obe ploče krcate su opcijama za fino podešavanje sistema, pa nema sumnje da su obe prijateljski nastrojene ka overklokingu i da omogućavaju maksimum sa onime čime raspolažu.

Treba reći da su se pred nama našle dve izuzetne matične ploče. Jedna sa modifikovanim 790FX čipsetom, namenjena igračima i overklokerima, i druga koja nudi skoro sve ovo, ali poseduje jedno podnožje za grafičku karticu. Cena LanParty Dark modela iznosi malo više od 13.000 din., dok se Biostar može kupiti za nešto malo preko 6.000 dinara. Ovakvom koncepcijom Biostar nudi puno jeftinije ulaznice za Spider platformu, dok su za one sa kartama za prve redove rezervisani modeli kao što je DFI LanParty DK 790FX-M2RS.





# TERMALNO HLAĐENJE

Kako nas svakog meseca obraduje premijera nekog novog procesora, revizije jezgara ili nove generacije istih, apetiti za izvlačenje maksimuma iz potencijalnih best buy primeraka rastu shodno tome. Niži proizvodni procesi koji se konstantno osvajaju, omogućavaju manje grejanje jezgra, nižu cenu proizvodnje i potrošnju energije, ali i bolje performanse, više radne taktove, te bolje overklok mogućnosti. Ovakav razvoj situacije dozvolio je proizvođačima da uz procesore već nekoliko godina isporučuju klasične kulere u takozvanoj BOX varijanti, koji, pored osnovnih, zadovoljavaju i manje napredne zahteve overkloka. Ako ne spadate u grupu ljudi koja obara rekorde overklokovanjem komponenata, pravi svoje hladnjake, drži bocu tečnog azota u sobi i hladi procesor do sumanutih temperatura kako bi dobili ništa manje sumanute taktove, a niste se pronašli u „BOX cool zadovoljni“ grupi, onda je sledeći tekst za vas. Pasivni model Sonic Tower i aktivna varijanta V1 su dva kulera koje vam ovoga puta predstavljamo kao adekvatnu zamenu generičkih rešenja.

autor: Marko Nešović

**K**ako od Thermaltake-a nismo navikli na razočaranja, sa puno očekivanja smo ušli u ovu „avanturu“ sa kulerima. Model koji će otvoriti priču o alternativnom hlađenju procesora je pasivan, gore pomenuti – Sonic Tower. Izvanredna karakteristika svakog pasivnog kulera je što je buka koju proizvodi uvek ista – 0 dBA. S druge strane, pasivni kuleri nadomešćuju nepostojanje ventilatora (ili druge vrste sredstva koje bi brzo uklonilo toplotu) tehnologijom hlađenja, upotrebom materijala koji dobro provode toplotu ili, jednostavno, velikom površinom elemenata koji je efikasno odaju. Atraktivan dizajn je vrlo bitna karakteristika ovakvih modela, jer svojom pojavom i izgledom daju interesantnu notu svakom sistemu. Tu je i činjenica da su oni tu pre zbog izgleda i bešumnosti nego zbog kvalitetnog hlađenja. Prednost kulera sa aktivnim hlađenjem je što ventilatorom ili hladi memoriju i ostale komponente na matičnoj ploči ili topao vazduh usmerava van kućišta, što sa pasivnom varijantom nije reč, jer ona u slučaju velikog zagrevanja sistema zahteva dodatnu cirkulaciju vazduha.

Sonic Tower predstavlja vrlo lep hladnjak sa dizajnerske strane. Sastoji se od

bakarne stope, sa posebno izdvojenim delom koji naleže na procesor (koji je, ruku na srce, mogao biti malo bolje ispoliran), preko koje prelaze tri heatpipe cevi, čije se sredine savijaju i odvođe toplotu sa jezgra, tako da se stekne osećaj da je u pitanju 6 nezavisnih cevi. Sa leve i desne strane po tri cevke odvođe toplotu sa jezgra, na po 55 aluminijumskih listova koji vrše oslobađanje iste, hladeći tako bakarnu osnovu i sam procesor. Osim svog dizajna i trapave finalne izrade, ovaj hladnjak ne ostavlja utisak kvalitetnog uređaja koji će uspeti da se izbori sa procesorima novije generacije, ali utisci su jedno, a realan rad je, u ovom slučaju, čista suprotnost. Posедуje nosače koji omogućavaju montiranje dodatnog ventilatora prečnika 12 cm, čime prestaje da bude prosečni bešumni kuler, i transformiše se u sredstvo za vrhunsko hlađenje. Pomoću nosača koji se montiraju preko šrafova na aluminijumske listiće (što se ne može izvesti bez krivljenja istih) formira se nosač za ventilator, čime se obezbeđuje dodatno rashlađivanje toplotnih disipatora.

Efikasnost ovog kulera je stvarno impozantna. Bakarne cevi odvođe toplotu dovoljno brzo i dobro, dok

velika površina tankih aluminijumskih listova omogućava odavanje dovoljnom brzinom da se performanse mere sa BOX varijantom na odgovarajućem procesoru. Montiranjem adekvatnog ventilatora temperatura se smanjuje u proseku za 30%, čime ovaj hladnjak dobija potpuno novu dimenziju primene. Naime, i pri maksimalnom opterećenju procesora, temperatura se držala u normalnim okvirima, tako da se hladnjak pokazao superiornim u odnosu na slična rešenja u cenovnom rangu. Problem može predstavljati sam ventilator, jer se njime gubi smisao bešumnog hlađenja, pa se postavlja pitanje da li je opravdana investicija u dodatni kuler koji bi morao (zarad očuvanja bešumnog rada) da bude ekstremno tih, a cena takvih proizvoda nije mala, čime se ukupna cena hlađenja značajno uvećava. Drugi problem koji može da se javi je da ventilator koji se montira zauzme dodatni prostor u okolini procesora i onemogući instaliranje memorijskih modula u prva dva slot. Naravno, to zavisi od rasporeda komponenti na ploči, ali će vlasnici matičnih ploča mini ATX formata sa zgusnutim rasporedom komponenti, imati problema sa instalacijom. Tu je i problem hlađenja komponenti oko samog procesora – naponskih modula i



RAM memorije koji ne dobijaju dodatno hlađenje, što može predstavljati problem ako se iz sistema izvlači maksimum, jer temperatura naponskih jedinica i memorije predstavlja vrlo bitan faktor za stabilnost.

Ako Sonic Tower svojim izgledom nije delovao kao ozbiljno rešenje za zahtevne korisnike, a svojim performansama nas je oborio s nogu, za V1 se moramo suzdržati od komentara i predrasuda. V1 je u potpunosti izrađen od bakra, pri čemu su vrhunski dizajn i ugrađeni ventilator najavili prvoklasni uređaj. Sa pločice koja naleže na procesor, koja je ispolirana toliko da se može koristiti kao ogledalo, polaze četiri heatpipe-a (dva kratka i dva duža), tako da po dva sa svake strane prolaze kroz tanka rebra i formiraju oblik latiničnog slova „S“, dok su rebra raspoređena u obliku slova „V“. Otuda i sam naziv kulera V1. Između dve površine sa bakarnim listićima zaduženim za odavanje toplote, nalazi se providni ventilator koji poseduje plavu LED diodu i potencijometar kojim se brzina može menjati u rasponu od 1300 do 2000rpm, tj. od nečujnih 16 do ne tako tihih 24dBA. Princip rada ventilatora je veoma prost – hladan vazduh se usisava preko jednog dela, a zatim izduvava preko drugog, hladeći tako obe površine. Težina kulera iznosi imponozantnih 637g, a činjenica da kuler ne zahteva dodatne nosače sa zadnje strane matične ploče – ne uliva poverenje, jer prilikom transporta kućišta, kuler visine 110mm, težak preko pola kilograma, koji je sa pločom povezan samo preko klasične šnale, može da se otkači i da ošteti ploču ili neku drugu komponentu. Nismo se upuštali u ispitivanje ove teorije, pa ćemo ovoga puta morati da verujemo na reč inženjerima iz Thermaltake-a, i prihvatimo jednu kopču preko baze kulera za dovoljno osiguranje pozicije na matičnoj ploči. Za razliku od sličnih četvrtastih kulera, V1 koristi činjenicu da se toplota diže ka vrhu kroz cevi, te je montiranje ventilatora između dve površine sasvim logičan korak. Bakar omogućava vrhunsku provodljivost toplote, te su odlične performanse unapred zagarantovane. Kuler poseduje dva konektora: jedan za napajanje ventilatora i drugi za kontrolu brzine obrtaja, pri čemu je kabl potencijometra vrlo nepraktičan, jer je dugačak svega 10 cm, čime se onemogućava njegovo izbacivanje van i kontrola obrtaja bez otvaranja kućišta, ali je dobra vest da se kabl može otključati kako ne bi pravio nepotrebnu gužvu.

Poredeći performanse V1 kulera sa BOX varijantom, došli smo do zaključka da V1 postiže u proseku 10°C niže temperature u idle modu, i 5-7°C niže pri overkloku, što je odličan rezultat kada se uzme u obzir da je to oko 10-20% smanjenja u odnosu na radnu temperaturu većine aktuelnih procesora. U idle modu procesora,

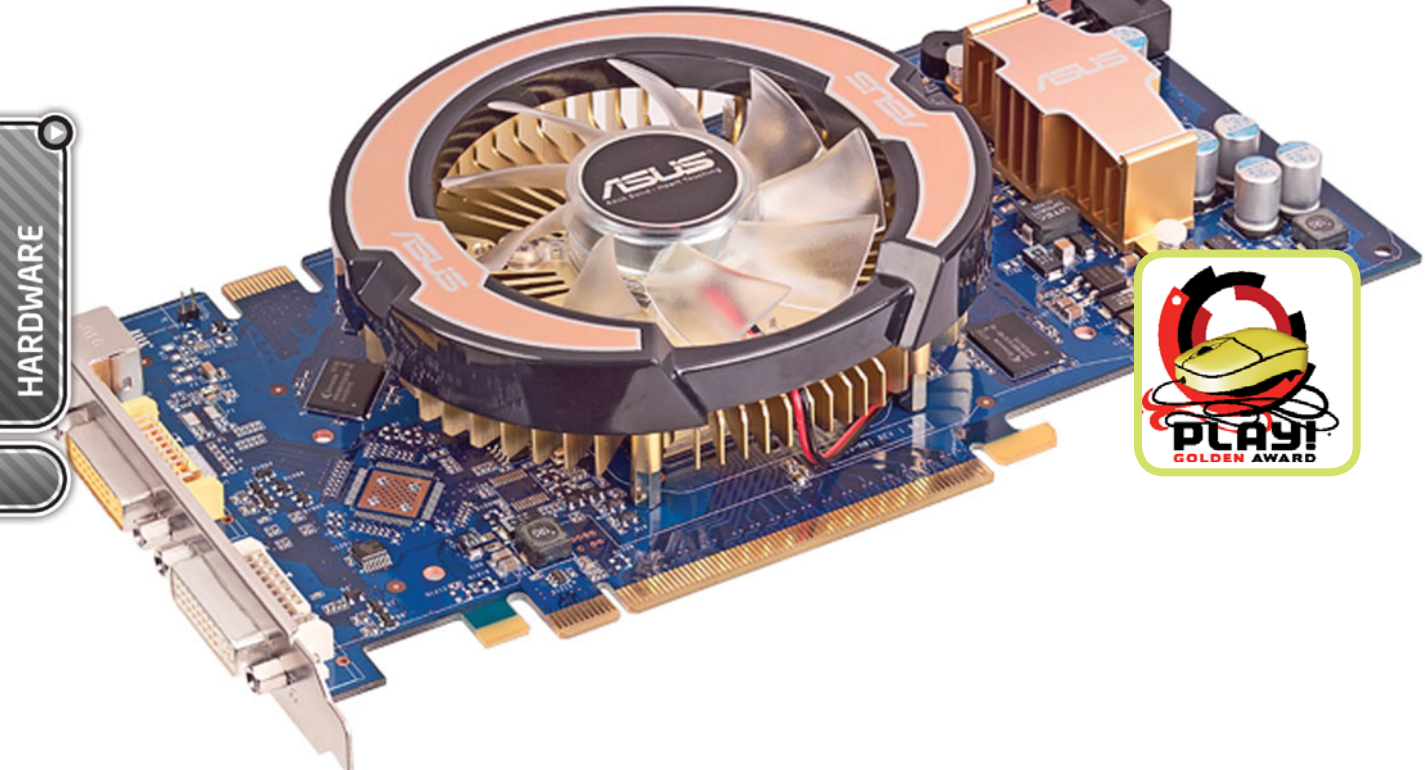


pri minimalnom broju obrtaja – 1300 rpm, kuler je bio praktično nečujan, a plava dioda, u kombinaciji sa odsjajem sa bakarnih delova, deluje veoma lepo osvetljavajući ostatak sistema. Pri overkloku i opterećenju procesora, brzina ventilatora bila je povećana na maksimum, pri čemu je buka bila u granicama manjim od 25 dBA koliko je i navedeno na kutiji, što je malo tiše od klasičnog AMD Box kulera, ali opet dovoljno tiho da ne smeta, a dovoljno efikasno da temperaturu drži puno nižom u odnosu na fabričko rešenje. Ono što izdvaja V1 od sličnih rešenja su, pre svega, dizajn, izgled, performanse i lakoća instalacije. S druge strane, veličina, dužina kabla potencijometra i buka koju ventilator stvara na high setovanjima, nisu nešto čime se V1 treba hvaliti, ali su zanemarljivi u odnosu na celokupan utisak. Lista podržanih procesora je veoma duga, pa će se V1 „slagati“ sa svim novijim, a i starijim modelima, pri čemu je providna bočna stranica, jednostavno, „must have“, ako koristite ovaj kuler.

Koji god da je razlog za zamenu starog kulera, Thermalright je rešio da vam oteža izbor sa svoja dva modela. Po ceni od oko 2.000 dinara za Sonic Tower, dobijate odličan pasivni kuler koji će,

ako niste zagriženi igrač sa overklokom kao hobbijem, u potpunosti eliminisati zvuk ventilatora sa procesora unutar kućišta. Ako vam je igranje bitno, te takt procesora dižete da biste dobili koji frejm više ili izašli u susret zahtevnim aplikacijama, na 2.000 dinara dodajte bar još oko 1.000, koliko košta dobar bešumni ventilator, čime se ovaj pasivni hladnjak pretvara u vrhunsko rešenje za sve sistemske zahteve. Sumiranje cena iz poslednje rečenice dovodi nas do 3.200 dinara – kolika je cena modela V1. Za ovu svotu novca uloženu u V1 dobijate jedan od najlepših kulera na tržištu, hlađenje koje omogućava izvlačenje nekoliko MHz više u odnosu na standardni kuler i dobru cirkulaciju vazduha kojom se topli vazduh izbacuje van kućišta. Stiče se utisak da Sonic Tower predstavlja dobru kupovinu kada je zadovoljavanje osnovnih potreba u pitanju, dok pri naprednijem radu zahteva dodatno hlađenje koje puno diže cenu. S druge strane, multifunkcionalni model V1 predstavlja kuler koji pleni svojim dizajnom i performansama, bilo u svakodnevnom, bilo u radu pri maksimalnom opterećenju procesora. Na vama je da definišete prioritete, odredite budžet, i vidite da li se Sonic Tower i V1 uklapaju u stvorenu sliku.





# ASUS i SPARKLE G92

Pojaва nVidia GeForce G92 čipa unela je pometnju na tržište grafičkih kartica, pa su 8800GT modeli postali traženi skoro kao iPhone prve nedelje prodaje. Ceo hype za ovim karticama splasnuo je izlaskom Spider platforme i ATI 3xxx generacije grafičkih kartica. Naspram dvoglavog Radeon-a 3870 X2, koji će u sledećem broju ukrstiti koplja sa SLI verzijama 8800GT i novim GTS modelima, pred vas sada iznosimo ASUS 8800GT, sa 1GB DDR3 memorije, kao i Sparkle 8800GT i 8800GTS, sa po 512MB memorije.

autor: Marko Nešović

**W**ide screen monitori velikih dijagonala postali su veoma popularni, pre svega odnosom cena/kvalitet. Međutim, prelazak sa glomaznih 17" CRT monitora na velike slim naslednike omogućio je i igranje igara u visokim rezolucijama koje zahtevaju jake grafičke adaptore sa puno video memorije. Dva Sparkle predstavnika 8800 serije – GT i GTS su kartice čija se pakovanja razlikuju jedino u jednom slovu, „S“ na kraju naziva GTS modela. Identične kutije, sa identičnim specifikacijama: 512MB, GDDR3, HDTV, DUAL DVI-I, HDCP, preslikani key features i system requirements, kao i SLI, DirectX10 i odnos snaga/performance, sve osim kartica koje proviruju kroz otvore na kutijama.

8800GT nosi oznaku SF-PX88GT512D3-HP, poseduje 512MB DDR3 memorije deklarisanu na 1800MHz, G92 čip radnog takta 650MHz, 256-bitni memorijski interfejs i 112 Stream procesora radne frekvencije 1500MHz. Kartica poseduje izuzetno lep, ali samo estetski modifikovan

referentni nVidia 8800GT hladnjak bele boje, sa velikim Sparkle logom na sredini. Kao i većina sličnih modela od 8800GT puno se očekuje na polju performansi, pa se u testovima nismo trudili da mu olakšamo posao. Kartica je urađena u single slot varijanti, sa štampanom pločom obojenom plavim lakom, poseduje jedan 6-pinski konektor i SLI ivičnu konekciju, dok se sa zadnje strane pored dual DVI nalazi S-Video izlaz. Činjenica da poseduje referentni hladnjak (koliko god se on potpisniku ovih redova vizuelno svideo) nije pozitivna u celoj priči, jer se pokazalo da isti ne može efikasno da ohladi ovakve kartice.

SF-PX88GTS512D3-HP je druga kartica iz game Sparkle proizvoda. Primetićete razliku u jednom slovu oznake modela i isto neslaganje kad je kutija u pitanju. Obe kartice poseduju po 512MB DDR3 memorije, s tim što je takt memorije na GTS modelu 1940MHz, a 128 Stream procesora (16 više nego kod GT modela) rade na

1625MHz, dok je radna frekvencija čipa ostala 650MHz. Iako dele istu štampanu ploču, model GTS je dobio zeleni lak i hladnjak koji zauzima dva slotova. U pitanju je plastični okvir crne boje, koji prekriva aluminijumsku bazu i bakarnu osnovu koja naleže na GPU, kao i hladnjake koji prekrivaju memorijske čipove, a ceo kuler za ploču drži čak petnaest šrafova! Dakle, u oba slučaja ispoštovan je preporučeni nVidia dizajn, sa malim izmenama i dodatim nalepnicama proizvođača, što ne uzimamo za plus zbog pomenutih problema sa hlađenjem kartica pri velikom opterećenju. Pohvaljujemo i izradu zadnjeg panela koji je urađen u stilu kartice – tamne matirane boje kojom se naglašava da u pitanju nije običan model, a pritom lepo izgleda na pozadini kućišta. S-video i dva DVI konektora su tu, kao i ivični SLI, te 6-pinski konektor za napajanje.

Treći model dolazi nam iz ASUS-a i predstavlja prvi 8800GT model predstavljen svetu, koji na sebi poseduje 1GB DDR3



memorije. Sa taktom GPU-a od 600MHz, Stream jedinica koje rade na 1.5 GHz i memorije deklarirane na 1.8 GHz, ASUS bi, osim duplo više memorije po performansama, trebalo da bude vrlo sličan Sparkle 8800GT modelu. Ono što ASUS čini posebnim u odnosu na ostale 8800GT kartice je drugačije rešeno hlađenje. U pitanju je neobičan kuler elipsoidnog oblika, sa ventilatorom u sredini. Na jezgro naleže osnova, a okolo su raspoređena rebra preko kojih se ventilatorom vrši disipacija toplote, dok se oko ventilatora nalazi plastični okvir koji efikasno usmerava vazduh ka procesoru. Memorijski čipovi ne poseduju dodatno hlađenje, što se pokazalo kao dobra pretpostavka, jer se isti nisu puno grejali ni pri najvećem opterećenju. Količina memorije na ASUS kartici opravdana je pri upotrebi na velikim monitorima i visokim rezolucijama, dok se pri nižim performansama gotovo izjednačavaju sa Sparkle i sličnim 8800GT karticama.

Kako bi se osiguralo objektivno merenje performansi kartica, test konfiguracija se sastojala od ASUS Striker II Formula matične ploče sa nForce 780i SLI čipsetom, Intel Q6600 quad core procesora takta 2.4GHz, 2x1GB Kingston HyperX memorije brzine 800MHz, u kombinaciji sa OCZ GameXStream SLI Ready napajanjem snage 850W. Kartice su „mišići“ pokazivale u generičkim testovima 3DMark06, kao i u nekoliko novijih igara, a rezultate možete videti u priloženim tabelama. Pored standardno odličnih performansi sve tri kartice, velika boljša 8800 serije je neadekvatno i veoma bučno hlađenje. Kada su Sparkle modeli u pitanju, ventilatori su gotovo nečujni i dobro obavljaju svoj posao u idle modu, dok se pri maksimalnom opterećenju kartice pretvaraju u noćnu moru – kuleri postaju previše bučni, a povrh svega, kartice ostaju preterano vruće, čak do te mere da posle niza testova karticu nije moguće izvaditi iz slota golom rukom jer je vrela, posebno

8800GT model. Ono što je zanimljivo je da ni pri visokim temperaturama Sparkle modeli nisu prikazivali lošije performanse i resetovali se, već su radili sasvim normalno, što ukazuje da hladnjaci dobro odvođaju toplotu sa jezgra, ali se ne vrši dovoljno efikasno oslobađanje, pa kuleri ostaju vreli, i onemogućavaju dalje podizanje taktova (čitaj: overklok). S druge strane, ASUS je pri svim testovima bio hladan „kao špricer“. Čak ni posle intenzivnog testiranja, kuler na kartici sa 1 GB memorije uopšte se nije grejao, naprotiv, hlađenje je toliko dobro, da se, pored činjenice da je veoma tiho, omogućavalo minimalno zagrevanje celog sistema, jer su rebra na ovom neobičnom kuleru bila tek blago topla na dodir.

Što se performansi tiče, Sparkle 8800GT i ASUS 8800GT imale su gotovo jednake rezultate sa razlikama manjim od 5%, dok se 8800GTS model, zbog višeg takta Stream procesora i memorije, kao i većeg broja Stream jedinica, izdvaja sa nekih 10-20% boljim performansama. Za razliku od prethodnih GTS modela koji su imali širu magistralu, 256 bita je u slučaju ovog GTS-a ograničavajući faktor, ali G92 čip nadomešćuje užu magistralu, pa su performanse daleko bolje i od modela sa 320 i od onih sa 640MB, i blizu su daleko skupljim GTX modelima.

Pred vama su tri predstavnika jednog od najboljih grafičkih čipova na planeti. Svi nude vrhunske performanse, pri čemu Sparkle modeli jednostavno zahtevaju ulaganje u vidu dodatnog hlađenja, jer toplota koju oslobađaju GT i GTS modeli može da ugrozi ostale komponente u

kućištu, podigne ukupnu temperaturu sistema i time onemogućujući normalan rad. Postavlja se pitanje koliko je isplativo investirati u novu karticu i onda modifikovati hlađenje unutar kućišta, ili plaćati hlađenje radi efikasnog

novo VGA i bezbrižnog rada, a da ne govorimo o dve ili više ovakvih kartica u SLI modu. Nasuprot svemu tome nalazi se ASUS 8800GT sa svojih 1024MB video memorije koja omogućava vrhunske performanse u visokim rezolucijama, i pored toga ima adekvatno hlađenje, koje je u poređenju sa referentnim nVidia kulerom, za dve klase bolje.

Generalno gledano, 8800GT i GTS modeli predstavljaju odličnu kupovinu, bez obzira na proizvođača. Ono što izdvaja određene modele su količina video memorije, viši taktovi, drugačije hlađenje, i samim tim i nešto bolje performanse. Sparkle modeli pokazali su se kao odlične kartice kada se u obzir uzmu rezultati koje su postigli u testovima. Sa druge strane, problematično hlađenje 8 serije nVidia kartica prisutno je i kod ovih modela, pa se budući vlasnici uglavnom odlučuju za modele koji imaju modifikovane kulere i više taktove od konkurencije. ASUS je predstavio karticu sa 1GB video memorije, koja pored svoje specifičnosti ima odlično rešeno hlađenje, čime je ovaj model za korak ispred u odnosu na konkurenciju. Iako je sample model kome cena i dalje nije poznata, duplo više video memorije stavlja je u potpuno novu klasu, a ako tome dodamo i neverovatno dobro hlađenje, dobijamo karticu koja zaslužuje PLAY! Golden Award.





# ASUS WW198T

„Trik“ sa wide monitorima je jednostavan. Širinom nadomešćuju ono što nemaju po visini. To u domenu ljudske, naročito ženske psihologije nikako nije dobra stvar, ali kod LCD monitora funkcionira već nekoliko „sezona“. Uzmimo, na primer, LCD dijagonale 19" i standardnog 4:3 odnosa stranica. Njegova prirodna rezolucija je 1280x1024 piksela, što ukupno iznosi 1310720 tih sitnih tačkica. Kod 19" wide monitora, rezolucija je obično 1440x900 piksela, a kada se pomnoži, dobija se 1296000 tačkica. U tome je „čaka“, jer vam je sa wide monitorom na raspolaganju zapravo manja radna površina. Opet, prednosti su brojne, a jedna od njih se ogleda u ceni, upravo zbog manje površine LCD panela koji se koristi. Zbog toga su „široki“ monitori sa analognim (D-SUB) konektorima pravi hit, najviše zbog niže cene u odnosu na iste ili slične sa DVI priključkom, na koji se plaća dodatna carina.





Sa druge strane, ASUS koji je relativno nov u LCD vodama, obezbedio nam je za prilike ovog testa jedan prilično neobičan monitor popularne dijagonale od 19". Na prvi pogled deluje jako elegantno. Plastika je „sjajna“, postolje kružno i koncentrično teksturirano. Sa prednje strane, na donjoj ivici primećuje se tanka svetlo siva linija, u čijem sastavu je pet tastera. Dva su kursorska (levo, desno), srednjim pozivate OSD (On screen display), dok su po ivicama pozicionirani tasteri za uključivanje i za izbor jednog od 5 predefinisanih modova podešavanja. Meni je po našem mišljenju pomalo konfuzno rešen. Podeljen je u pet grupa, Splendid, Image, Color, Input select i System setup. Najviše ćete se baviti podešavanjima svetla i kontrasta, ali i izborom izvora slike. Opet, System setup sekcija sadrži Volume i Reset, koji korisniku mogu biti zanimljivi. Da, da, zvučnici nisu neki, kao što se i dalo očekivati, ali je interesantno da se uopšte ne može primetiti da su tu. Mi ih nismo

videli, pa smo ih isprobali tek pošt o smo spazili konektor na zadnjoj strani, posle nekoliko dana testiranja. Što se konektora tiče, tu su oba, odnosno, digitalni i analogni, D-sub i DVI.

Sve navedeno nije preterano posebno, odnosno, već je viđeno na mnogo LCD-ova u prošlosti, osim možda „nevidljivih“ zvučnika. Ono što je specijalna osobina VW198T je rezolucija. Ovo je, prema ASUS-u, prvi 19" wide monitor sa rezolucijom od 1680x1050 tačaka. Samim tim, svrstava se u klasu ozbiljnih uređaja, koje bi možda i profesionalci mogli da koriste. Osećaj u radu je veoma interesantan, jer je potrebno navikavanje na ovakav koncept. Autor teksta koristi klasičnu devetnaesticu (1280x1024), pa je prvih nekoliko dana testiranja kukao kako je VW198T mali, kako tu nešto ne valja, kako je slika „pljosnata“, što su standardne boljke prilikom privikavanja. Međutim, visoka rezolucija je ubrzo došla do izražaja,

i dovela do toga da se teška srca odvojio od ovog ASUS modela. Prikaz slike je, sa druge strane, veoma dobar, crna boja je gotovo zaista crna, a za manje zahtevne korisnike ponuđena preset podešavanja će biti sasvim dovoljna. Zahtevniji opet mogu da „iščakaju“ sliku koja će im u detalje odgovarati, jer je panel odziva 5 ms, sa osvetljenjem 300 cd/m2, kao i kontrastom vrednosti 3000:1.

Dve stvari će vas na prvu loptu privući VW198T. Prva je svakako fantastična rezolucija, a druga je estetski izgled. Potom, posle nekoliko minuta podešavanja, dopašće vam se i kvalitet slike i njena oštrina. Možda će vam zasmetati zvučnici, ako ih uopšte i budete primetili, kao i konfuzan meni za podešavanja. Po našem mišljenju, mnogo više glasova za. Ovi koji su na negativnoj strani se veoma lako mogu gurnuti pod tepih, i time ASUS VW198T predstaviti kao odličan 19" LCD monitor.





# Thermaltake Soprano FX

Novi Key 3 Spirit koncept koji je Thermaltake uveo ima za ciljno tržište korisnike kojima su bitne performanse, tihi rad i optimalna temperatura sistema. Key 3 Spirit oznaka rezervisana je isključivo za kućišta, kulere i napajanja. Ovim se proizvodi koji sa sobom nose Key 3 Spirit oznaku izdvajaju od ostalih i predstavljaju najkvalitetnije iz ponude ovog proizvođača. Pred vama je jedan od predstavnika ove serije – Soprano FX.

autor: Marko Nešović

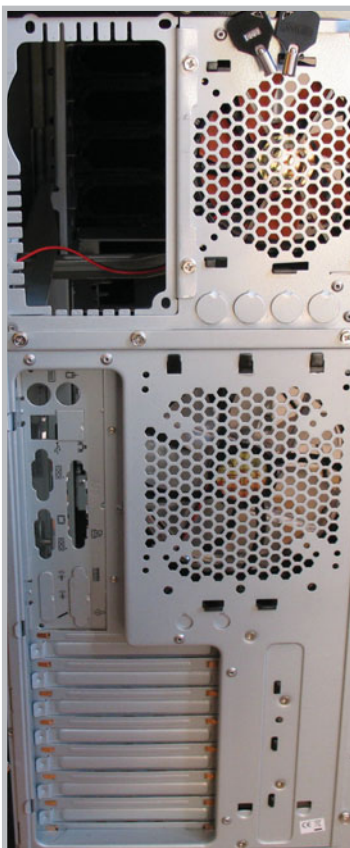
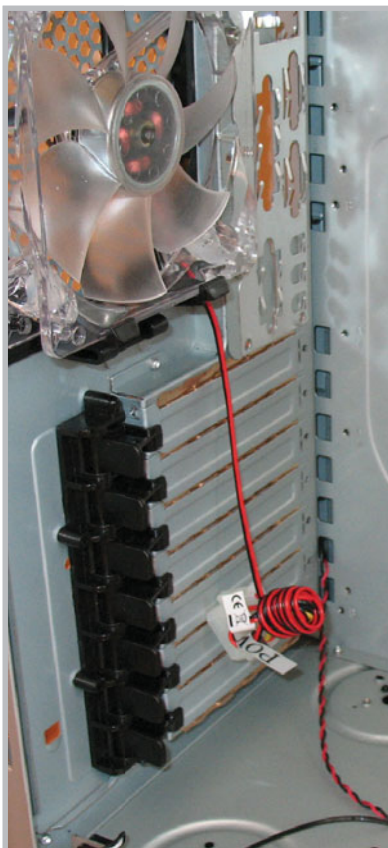
**S**va Thermaltake kućišta izdvajaju se od konkurencije po inovativnom i neobičnom dizajnu, specijalnim karakteristikama, maksimalnom iskorišćenju prostora, te kvalitetom korišćenih materijala. Soprano po dimenzijama (540x220x580mm) pripada full tower kućištima, dok ga težina od čitavih 16kg stavlja u posebnu grupu – „teškaša“. Osobine kao što su agresivni dizajn, providna bočna stranica, „šrafless“ sistem montiranja komponenti i predefinisani sistem hlađenja sa četiri ventilatora, otkrivaju nam prirodu svog kućišta. Vlasnici high end gejmerskih sistema i entuzijasti čija priroda posla zahteva ultra jake konfiguracije, obručke će dočekati sve što Soprano FX ima da ponudi, a toga je, verujte na reč, puno.

Tasteri za uključivanje i reset sistema nalaze se na prednjoj strani, dok se dodatni front panel konektori (2xUSB, eSATA i

audio) kriju ispod kružnog poklopca na vrhu kućišta. Prednji deo sa slotovima za 5.25" uređaje (maksimalno 10!) nalazi se ispod teških vrata talasastog oblika izrađenih od brušenog aluminijuma. Vrata su tako izrađena da, kada se kućište gleda sprede, talasasti oblik prednje strane podeljen vertikalnom linijom, ima oblik latiničnog slova „S“. Kućište je izrađeno u „piano black“ – crnoj boji sa srebrnim elementima i kontrastno narandžastim ventilatorima na prednjoj i zadnjoj strani, i jednim UV plavim na sredini zadnje strane. Od jedanaest slotova za 5.25" uređaje, poslednji je napravljen u obliku fioke za odlaganje sitnica, alata i slično, dok se na mesta ostalih mogu montirati predviđeni uređaji. Kućište je sa obe strane zaštićeno ključevima. Sa bočne strane prednjih vrata nalazi se brava kojom se zaključava pristup prednjem panelu, a samim tim i dugmetu za uključivanje i reset sistema, dok se zaključavanjem brave na bočnoj strani onemogućava otvaranje kućišta.

Proces otvaranja bočne strane je maksimalno pojednostavljen. Potrebno je „eliminirati“ dva velika šrafa (izvodljivo rukama), kao i dva prekidača koji se nalaze na metalnim delovima same stranice.





Nosač matične ploče izbušen je tako da primi sve moguće i nemoguće modele ( $\mu$ ATX, ATX ili extended ATX). Kućište se isporučuje bez napajanja, a prostor za montiranje istog ostavljen je iznad matične ploče, sa bočnom orijentacijom tik uz preinstalirani ventilator prečnika 90mm, koji je zadužen za izbacivanje toplog vazduha iz kućišta. Pored ovog, kućište poseduje još jedan ventilator iste veličine koji dolazi u posebnoj kutiji, i koji je predviđen da se montira na vrhu kućišta (sa 62% otvorenosti), dok su glavni kuleri zaduženi za cirkulaciju vazduha dva 12 cm ventilatora – jedan sa prednje i jedan sa zadnje strane. Sve kulere karakteriše rad na malom broju obrtaja i nizak nivo buke koju proizvode (19 dBA pri 1800 rpm za 9 cm i 17 dBA pri 1300 rpm za 12 cm). Interesantno je i pozicioniranje dva manja kulera u ovom kućištu – jedan se nalazi na sredini gornje, a drugi na vrhu zadnje strane, pri čemu se vrši efikasno izbacivanje toplog vazduha koji se unutar kućišta diže i dolazi tačno do ova dva koji ga prosleđuju van sistema.

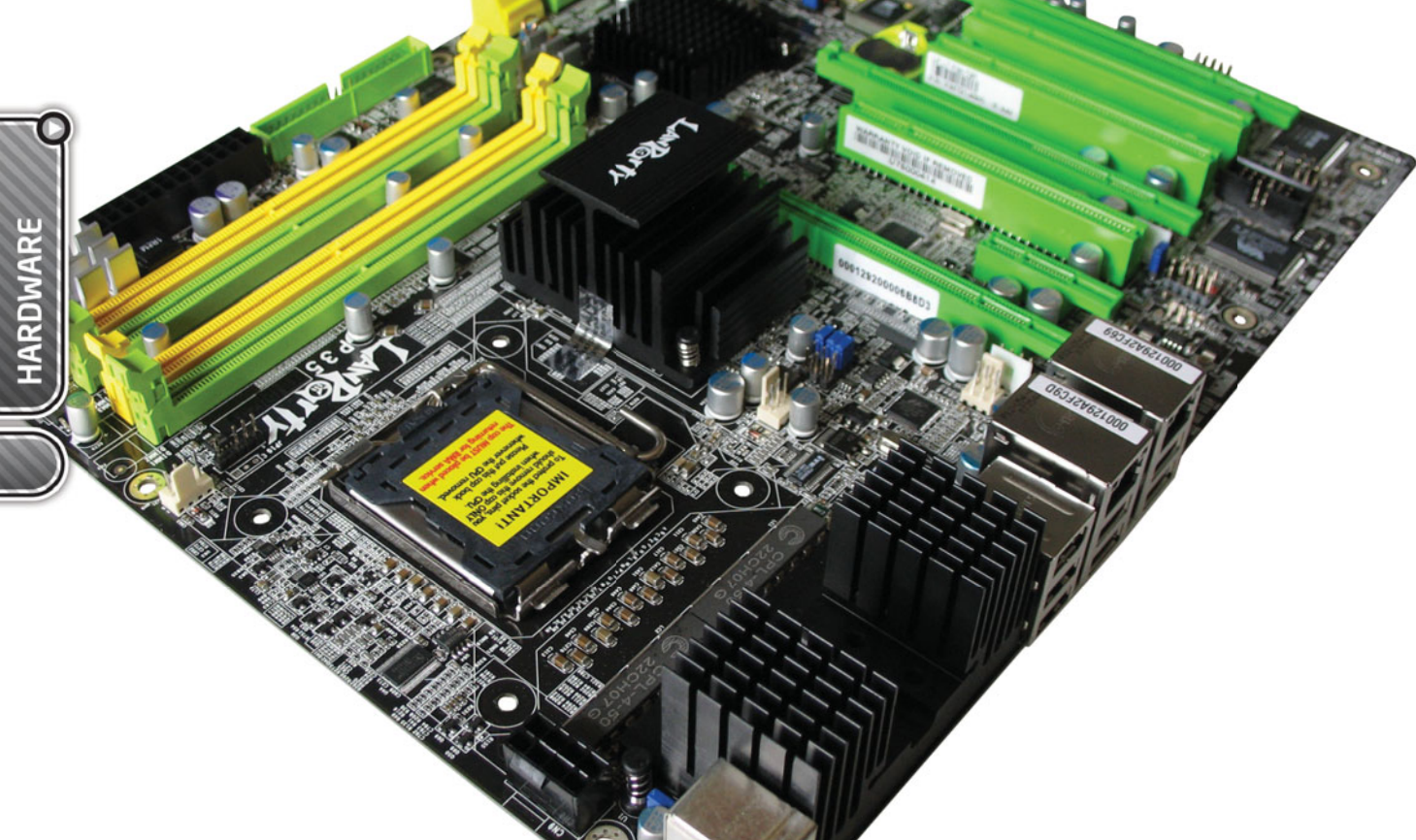
Postavljanje 5.25" uređaja je vrlo jednostavno i svodi se na uklanjanje prednjeg mrežastog panela, otvaranje plastičnog mehanizma za držanje, jednostavnog ubacivanja 5.25" uređaja u

slot i vraćanja plastičnog držača čime se osigurava pozicija i instalacija bez šrafova i dodatnog alata. Kućište poseduje šest internih slotova za 3.5" hard diskove. Kavez za tri uređaja nalazi se na vrhu zadnje strane, i jednostavnim odvrtanjem šrafa oslobađa se iz kućišta, čime je omogućena jednostavnija manipulacija i montiranje. Drugi kavez koji poseduje 12 cm ventilator nalazi se na prednjoj strani, i isto tako ima mogućnost vađenja van kućišta, pri čemu njegova pozicija varira od potreba korisnika, pa se može montirati bilo gde na prednjoj strani jednostavnim skidanjem mrežastih panela i ubacivanjem nosača. Ovim se obezbeđuje dobra pozicija hard diskova, jer oba kaveza poseduju ventilatore koji omogućavaju hlađenje istih. Montiranje 3.5" uređaja na prednji panel je takođe jednostavno, i zahteva skidanje mrežice sa panela, montiranje nosača sa zadnje strane i fiksiranje uređaja plastičnim držačima. Treba napomenuti da je svaki mrežasti prednji panel zaštićen sunderastim slojem koji sprečava ulazak prašine unutar sistema. Zadnja strana omogućava montiranje komponenti u PCI slotove bez dodatnih šrafova, jer se opet koristi plastična bravica pomoću koje se jednostavno skida metalna zaštita i fiksira kartica na željenu poziciju.

Svi kablovi i konektori su uredno složeni i omogućavaju maksimalnu udobnost pri montiranju, dok će se dodatni prostor i dobar raspored komponenti puno ceniti prilikom manipulacije sa kablovima, nakon montaže komponenti sistema. Kutija sa dodatnim konektorima, gomilom šrafova, ventilatorom, nosačima i svime što će vam ikada zatrebati za povezivanje, isporučuje se zajedno sa krpicom za čišćenje, uputstvom za upotrebu i nezaobilaznom Key 3 Spirit nalepnicom. Uz Soprano FX, Thermaltake preporučuje napajanje iz njihovih Toughpower/Purepower/TR2 serija, koje zajedno sa ovim kućištem obezbeđuju stabilnost, adekvatnu temperaturu, prednaponsku zaštitu i apsolutnu tišinu u radu.

Sa Soprano FX modelom, Thermaltake je pokazao zbog čega je jedan od lidera u proizvodnji kućišta. Sa druge strane, dizajn i karakteristike koje oduzimaju dah, inovativni sistem montaže, predefinisani sistem ultratihog i ultraefikasnog hlađenja imaju svoju cenu, pa Soprano FX nije jedan od modela koji ćemo često videti. Ipak, nekolicina koja sebi može da priušti ovo kućište će svakako uživati, a svakodnevni „wow+uzdah“ prilikom prolaska pored njega je zagarantovan.





# Formula na žurci

Druga generacija ASUS Striker ploče sa nForce 780i SLI čipsetom (Striker I je imao 680i) nastavlja promociju Republic of Gamers brenda, kao specijalne serije komponenti namenjene igračima. Sa druge strane, DFI LanParty LT P35-T2R predstavlja direktnog protivnika i konkurenta na polju specijalnih edicija matičnih ploča. Zapravo, R.O.G. brend je svojevremeno nastao kao odgovor na pojavu Lan Party-ja. Ove DFI ploče već odavno nose status modela vrhunskih performansi i dizajna, i kao takve su opšte poznate u hardverskim krugovima.

autor: Marko Nešović

**A**SUS Striker II je ploča koja ponosno predstavlja novi nVidia nForce 780i SLI čipset. Sa pune 62 PCI-E linije, 780i SLI čipset je u mogućnosti da isporuči tri puna PCIExpress x16 grafička slot (takozvani 3-way SLI), pri čemu ostaje 14 PCI-E linija za raspoređivanje po nahođenju proizvođača. Tri PEG sloti koje ploča poseduje su kombinacija PCIe 2.0 i 1.1 varijanti. Primarni i sekundarni grafički slot su verzija 2.0 sa punih 16 linija, dok treći grafički slot raspolaže sa 16 linija, ali u 1.1 izvedbi. Ovo je omogućeno zato što je nForce 780i SLI čipset sastavljen od tri nezavisna čipa - 780i SLI SPP (System Platform Processor), nVidia nForce 200 čip, kao i 780i SLI MCP (Media Communications Processor). 780i SLI SPP procesor ima primarnu ulogu povezivanja procesora i memorije, nForce 200 je zadužen za komunikaciju grafičkih kartica sa sistemom, dok MCP procesor

dodaje jedan x8 PCI-E grafički slot i do četiri x1 PCIe sloti. MCP je takođe zadužen za dve gigabitne Ethernet konekcije, deset nezavisnih USB portova, HD Audio, kao i 6 SATA i 2 PATA uređaja, te 5 PCI sloti.

U velikoj kutiji pored matične ploče nalaze se i šest crvenih SATA kablova konektorima postavljenim pod uglom od 90 stepeni, floppy i IDE kabl, dva dodatna ventilatora za čipset, ASUS Q-konektor, molex SATA strujni adapter, SLI i 3-way SLI konektori, ASUS Q-Shield, panel sa dva USB i jednim FireWire portom, puna verzija Company of Heroes: Opposing Fronts igre, kao i uputstvo i CD sa drajverima. Ploča je urađena u poznatom Striker maniru - sa visokim kvalitetom upotrebljenih komponenti, crnim lakom i odličnim rasporedom komponenti i portova. Vrhunsko pasivno hlađenje povezuje dva

dela čipseta sa hladnjacima na naponskim jedinicama na koje se po potrebi mogu montirati dodatni ventilatori koji se isporučuju u pakovanju. Šest SATA2 i jedan ATA konektor pozicionirani su uz ivicu i bočno orijentisani, tako da obezbeđuju maksimalno elegantan cable management. Pored njih, uz donju ivicu, nalaze se power i reset dugme, dok se normalno u odnosu na njih nalaze konektori za napajanje i za floppy drajv. Audio konektori rešeni su u vidu posebnog modula, SupremeFX kartice zasnovane na ADI SoundMAX čipu. Modul sadrži šest analognih konektora, dok se na I/O panelu nalaze optički i koaksijalni izlazi. Informacioni LCD displej, koji se na prethodnom Striker-u nalazio na I/O panelu, sada je urađen u vidu zasebnog eksternog LCD poster uređaja koji se može „izvući“ sa zadnje strane kućišta, čime se omogućava bolja dostupnost relevantnim

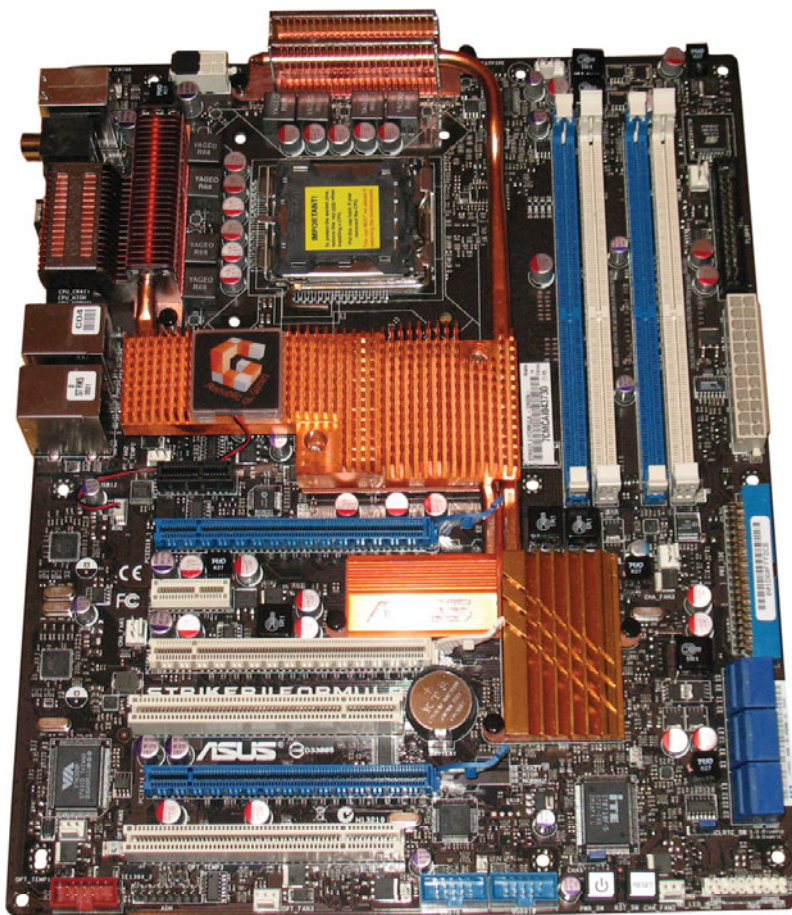


informacijama, a u idle modu pokazuje sistemsko vreme. I/O panel poseduje šest USB 2.0 portova, jedan PS/2, optički i koaksijalni konektor, dva LAN porta, FireWire i Clear CMOS taster, a tu je i otvor za kabl LCD post ekrana. Veliki pasivni hladnjak, koji zauzima centralni deo ploče, krasi Republic of Gamers logo koji poseduje pozadinsko osvetljenje, i u mraku ostavlja lep utisak.

Pošto Intel-ov P35 čipset već odavno nije novost na tržištu, nećemo ulaziti u karakteristike istog, već ćemo se koncentrisati na pojedinosti koje sa sobom nosi DFI LanParty LT P35-T2R model. DFI je tajvanska firma koja je poznata po visoko kvalitetnim matičnim pločama, sa naglaskom na gejmersku LanParty seriju. Ove ploče su vizuelno i po performansama veoma atraktivne, namenjene određenoj ciljnoj grupi. Fluorescentno zeleni kablovi, drečavo obojeni konektori, crni lak, optimalni raspored komponenti, hladnjaci na naponskim jedinicama, displej sa informacijama o stanju sistema, sve su ovo razlozi zbog kojih su providne bočne stranice kućišta obavezne sa ovakvim pločama.

Kutija krije korisničko uputstvo, CD na kome su drajveri, UV osetljivi IDE i floppy kabl, kao i četiri SATA kabla, dva molex naSATA adapter kabla, zadnji panel, zvučni modul i floppy disk sa drajverom za RAID. Ploča poseduje 8 bočno orijentisanih ivičnih SATA 2 konektora, mesto za jedan IDE i jedan floppy kabl, tri PCI-E x16 grafička slot za Crossfire i Physics kartice, jedan PCI-E X1, kao i 3 PCI slot. Audio čip je Realtek ALC 885, i ima mogućnosti osmokanalne HD reprodukcije, a poseduje šest audio portova zajedno sa jednim S/PDIF-in i jednim S/PDIF-out. Tu je i Bernstein konektor kojim se audio kartica povezuje sa matičnom pločom. Ne treba zaboraviti dva gigabitna Marvell-ova LAN 88E8052+8053 adaptera sa takozvanim teaming-om, kao ni 12 USB 2.0 porta, od kojih se šest nalazi na I/O panelu.

U direktnom okršaju koristili smo Intel Q6600 procesor na 2.4GHz, 2 x 1GB Kingston HyperX PC2-6400 takta 800MHz i ASUS 8800GT sa 1GB DDR3 povezane za OCV 850W GameXstream SLI Ready napajanje, kako bi izvukli maksimum iz matičnih ploča. Zarad merenja performansi korišćen je standardni skup testova, a rezultate možete videti u priloženoj tabeli. Zaključak koji proizilazi nakon serije testova je da je DFI P35 ploča pokazala generalno bolje rezultate od nForce 780i SLI čipseta na novoj Striker ploči. Ono što smo, takođe, primetili je da,



iako DFI poseduje dva jednostavna pasivna hladnjaka na čipovima i jedan malo veći na naponskim jedinicama, bez heatpipe-a nije pokazao znake ozbiljnog zagrevanja ni nakon serije testova koji su izvršeni sa ovom pločom. Standardna boljka nForce čipsetova je problem sa grejanjem, pa ni novi 780i SLI čipset ne odskaje od proseka. Hladnjak koji prekriva nForce 200 čip je tokom testiranja bio bukvalno usijan. Iako ASUS isporučuje dodatne ventilatore za heatpipe bazirano hlađenje, ono je i bez aktivnog hlađenja mnogo kvalitetnije i bolje od aluminijumskih hladnjaka kod DFI ploče, ali i kao takvo ipak ne uspeva da održi čipset na pristojnoj temperaturi.

Obe ploče su urađene u njima svojstvenom maniru, poštujući ime serije koje nasleđuju – R.O.G. i LanParty. Obe imaju izuzetno kvalitetne integrisane komponente i specifičnosti koje ih odvajaju od sličnih modela i naglašavaju njihovu gejmersku orijentisanost. Dva LAN adaptera postala su standard za ovakve modele, a power i reset tasteri na matičnoj ploči, kao i olakšana Clear CMOS kontrola, te LED displej koji kontroliše funkcionisanje, su nezaobilazna

karakteristike kojima se omogućava brži i efikasniji pristup podešavanjima taktova i voltaže integrisanih komponenti. Podrška sistemima sa više grafičkih kartica je ono što i ASUS i DFI nude, pri čemu svaki proizvođač čipsetova ljubomorno čuva svoju tehnologiju uparivanja. nVidia ponosno govori da svojom 3-way SLI donosi teoretsko ubrzanje od 2.8 puta, a Intel treći slot na svom čipsetu ostavlja za Physics kartice od čije se promocije nikako ne odustaje, iako se čini da ih čeka sudbina slična RAMBUS memoriji.

Direktno sučeljavanje novog nVidia čipseta sa Intel-ovim pulenom nije iznedrilo pravog pobednika, već pre zaključak da je 780i dobra matična ploča koja stoji rame uz rame sa najboljim modelima na tržištu, kakav je DFI LanParty LT P35-T2R. Ipak, Striker i LanParty se ne prodaju samo zato što poseduju najbolje čipsetove, već zbog svoje atraktivnosti i specijalnih karakteristika o kojima je ovde bilo reči. Ovi brendovi su tu da opravdaju ime koje nose, ali im je, zahvaljujući imenu, prodaja donekle zagarantovana jer se zna da se za R.O.G. i LanParty vezuju vrhunske performanse.





Magazin

# IT Market

Vodič za kupovinu kompjutera

...četiri godine sa vama







# SOFTV4R3



**D**a li zbog zime ili zbog izbora u Srbiji, tek prošli mesec nije baš obilovao novim softverom i značajnijim IT vestima. Nisam zatrpan tekstovima, a da stvar bude gora, ono malo linkova što sam nakupio u januaru nestalo je bez traga nakon reinstalacije sistema i mog zaboravljanja da bekapujem sve što ima veze sa Fajrfoksom, a što se izmenilo u odnosu na prošli bekap koji sam odradio početkom meseca.

Možda bi bilo zanimljivo da se osvrnem na instalaciju Viste, koja je posle tri nedelje letela sa mog harda. Planirao sam prvobitno da čekam SP1, ali razne okolnosti naterale su me da malo ranije instaliram Vistu Ultimate x64, vodeći se logikom da January integrated ne može biti toliko loš sistem. Elem, brzo sam počeo da se mrštim, jer se korisnički interfejs prvi pokazao kao ne tako sjajan. Dodatno pitanje za bilo šta što želim da uradim, pa čak i za kopiranje, nedostatak Yes to all i razne druge stvari izvukle su gomilu mog vremena na Guglovanje kako sve da isključim. Da budem pošten, bredkrambs u adresnoj liniji i podesiva veličina tambsa su me obradovala, ali da ne pretvorim ovo u Vista rivju, samo ću reći da su mane Viste prevagnule u odnosu na prednosti. Jednostavno nisam imao ni volje ni želje da provedem sate guglajući rešenje za connection limit u tcpip.sys i instalaciju custom tema. Da sam to hteo, uzeo bih Linuks.

Verovatno najveća vest u periodu 15. januar – 15. februar bila je Majkrosoftova ponuda Jahuu, a o tome možete čitati ispod. Kad spomenuh Majkrosoft, baš

su mi bili simpatični kad su sa Dell-om napravili dil za (PRODUCT) RED, ali je simpatičnost splasnula kad se ispostavilo da će Dell XPS lapovi koji će nositi brend, biti kudikamo skuplji od redovnih XPS-ova.

Enivej, šta bi moglo da se izrodi iz Majk i Jahu alijanse? Poznato je da je razlog ponude jačanje Majka na tržištu reklamiranja. Znajući to, očekivano je da će koalicija krenuti putem Gugla, odnosno, u prvi plan staviti pretragu pod jedan, a onda i mail i IM, što znači da bi Flickr i Answers trebalo da ostanu netaknuti (daće Bog), mada realno sumnjam da će Majk da uzme Guglu deo tržišta, imajući u vidu minornu štetu koju je Zjun učinio Eplovom tržištu DAP-ova. Najverovatniji razvoj događaja biće taj da sve ostane kao što jeste, s tim što će Majk ubirati prihode i povećati volumen reklama u Jahu servisima. Šta će da ostane posle ovoga? Lično, ne sviđa mi se ideja Majkrosofta koji kao jak igrač u sferi interneta promovirše svoj mrtvi IE (već mi je pun kofer banaka čiji e-banking radi samo u eksploreru), ali mi se ne sviđa ni to da kompletno tržište kontroliše Gugl (ma koliko zla ne činio) koji poput velike zaraze zahvata (kupuje)

sve što mu je zanimljivo. Zbog toga podržavam i Wiki Search, koliko god sknav on trenutno bio. Budućnost koju nosi sadašnji razvoj događaja mogao bi biti uber jak Gugl (dominira internetom i svaki dan kupi poneki novi sajt, zašao u mobilnu sferu Androidom, uključen u "700MHz spectrum" trku u Americi za pokrivanje celih Sjedinjenih država wless mrežom i ko zna šta sve još) i nasuprot njega Majkrosoft koji pokušava da održi korak, ali mu ne ide, bazirajući se time na ono što mu vrti najviše para – Win. Globalnu dominaciju osigurala bi neka vrsta saradnje Epla i Gugla, što bi u trenutku navelo milione svetskih gikova na masturbaciju.

Za kraj, kad vas neko upita šta to ima u inostranstvu što nema kod nas, možete da kažete – SMS naplata WC-a. Jer to su Finci uradili, SMS-om plaćaju korišćenje javnog WC-a, a to im je i prevencija od vandala koji bi inače švrljali po pločicama. Svašta ima ta Finska, i ljudi su super, kako sam čuo, jedino što nemaju je sunce i zbog toga su depresivni. Pa onda idu na nešto poput solarijuma što zrači nečim što ima efekat sunca, blagotvorno deluje i ostale stvari iz reklame Božen kozmetiks.

Apdejt: Ironije li, sudbina je tako htela da odem iz rodnog sela, baš pred zatvaranje martovskog broja budemo izbombardovani dešavanjima – dobili smo Vistu SP1, apdejt za Leoparda, MWC u Barseloni, Krisa Blizarda koji priča o budućnosti "lisice"... i mora da ima još nešto. O tome čitajte ispod, morali smo da peglamo na brzinu, da prelamač ne viče, tako da ne zamerite ako naidete na neki "typo".





# MAJKROSOFT ŽELI JAHU!

Početak februara, brzo poput munje, svetom je bljesnula vest da je "Majrosoft" izneo zvaničnu ponudu za kupovinu internet giganta "Jahu!" (Yahoo!). Na zvaničnom MS sajtu objavljeno je da je Redmond ponudio \$31 po akciji, što bi kupovinom 62% kompanije iznosilo ukupno 44,6 milijardi dolara.

**"M**ajk" je vlasnicima "Jahu!" akcija otvorio mogućnost da za svoje hartije uzmu keš ili deo vlasništva "Majkrosofta". Ponudu je poslao Stiv Bolmer, izvršni direktor softverskog diva, koji se i obratio novinarima nedugo potom. "Veoma poštujemo Jahu i zajedno možemo da ponudimo sve uzbudljiviji set opcija potrošačima, izdavačima i oglašivačima, a usput se bolje pozicionirati na tržištu onlajn usluga. Verujemo da će naša kombinacija doneti veću vrednost našim deoničarima, i bolji izbor i inovaciju našim korisnicima i industrijskim partnerima".

"Majrosoft" je primetio da je na tržištu reklamiranja, koje je vrtoglavo naraslo u poslednjih nekoliko godina (očekuje se da sa \$40 milijardi u 2007. godini, reklamno tržište vrti 80 milijardi dolara do 2010. godine), danas dominantan samo jedan igrač i da će konkurencija dobro doći tržištu. U korist tome, Kevin Džonson, predsednik P&S MS divizije, izjavio je da će "industrija biti bolja imajući više od

jednog jakog igrača, te nuditi vrednije i realnije izbore reklamerima, izdavačima i potrošačima". U samom pismu koje je Bolmer poslao čelnicima "Jahua" vidi se da je do prvih razgovora o ovoj mogućnosti došlo još 2006. godine.

I dok vlasnici "Jahua" ostaju nemi na ponudu (zasada), Gugl je odredio Dejvida Dramonda, potpredsednika Korporativnog razvoja, da iznese firmin svoj stav o

preuzimanju. Na svom blogu, Dramond je izneo da je potez Redmonda "više od finansijske transakcije jedne firme koja preuzima drugu. U pitanju je očuvanje temeljnih principa interneta: otvorenosti i inovacije". Dramond se takođe zapitao "da li bi 'Majrosoft' mogao da pokuša da ispolji istu vrstu neprikladnog i nelegalnog uticaja na internet kao što je uradio sa PC-jem? Dok internet nagrađuje konkurentsku inovaciju, 'Majrosoft' je često pokušavao

Apdejt: "Jahu!" je ipak odbio ponudu "Majkrosofta". Zanimljiva je situacija da su akcionari vrlo besni zbog toga, jer smatraju da je ponuda bila fer, imajući u vidu loše poslovanje i konstantan pad vrednosti akcije kompanije u proteklih nekoliko godina. Zbog toga, izvestan je jedan od dva raspleta:

- "Majrosoft" zaobilazi bord direktora i direktno akcionarima nudi da otkupi njihov deo kompanije po već ponuđenoj ceni.
- "Majrosoft" diže cenu za nekih 10 milijardi, "Jahu!" zbog pritiska akcionara popušta i prodaje kompaniju.

Treći bi bio da Redmond odustane, ali se skoro svi analitičari slažu da do toga neće doći.





# YAHOO!

da oformi vlasnički monopol, i onda taj uticaj prenese na neko novo, slično tržište". Čovek je nastavio svoj komentar postavljajući sledeća pitanja: "Da li bi kupovina 'Jahua' dozvolila 'Majrosoftu', uprkos njihovoj istoriji legalnih i regulatornih prekršaja, da produži svoju nepoštenu praksu sa brauzera i operativnih sistema na internet?... Da li bi kombinacija ove dve firme iskoristila prednost PC softverskog monopola da nepošteno ograniči mogućnost potrošača da slobodno pristupaju konkurentnom i-mejl servisu, IM-u i internet-baziranim aplikacijama?"

Elem, kao u bokzerskom meču, na te primedbe brzo se oglasio Bred Smit, generalni savetnik redmondske kompanije, rekavši da bi kombinacija "kreirala konkurentnije tržište uspostavljanjem kvalitetnog sekundarnog učesnika u poslu internet pretrage i onlajn reklamiranja. Alternativni scenariji vodili bi samo ka manjoj konkurenciji na internetu". Smit je nastavio predstavljajući udeo "Gugla" u svetskom tržištu, i primetio da isti dobija oko 75% globalnog prihoda od pretraživanja. "U Americi 65% ljudi koristi 'Gugl' za pretragu neta, dok je u Evropi taj procenat čak 85%, u odnosu na 30% zajedničkog udela 'Majrosofta' i 'Jahua' u Americi i 10% u Evropi". Bred je završio jednom krajnje interesantnom tezom, rekavši kako je "Majrosoft" posvećen otvorenosti inovaciji i zaštiti privatnosti na internetu.

Prepućavanja na stranu, analitičari sa svih strana slažu se da je nezahvalno praviti prognoze u ovako ranom trenutku, te da će najverovatnije doći do izmene uslova i cene po akciji. Svi se slažu da je "Majk" izuzetno zainteresovan za ovaj dil,

i da će verovatno pristati i na višu cenu, pogotovo nakon Bolmerove izjave u kojoj navodi kako mu je krivo što ranije nije shvatio potencijal reklamnog tržišta, i da je kompanija ulagala premalo novca u pojedine poslovne prilike.







# LEOPARD DOBIO APDEJT

Iako nisu prošla ni poštena četiri meseca otkako je na tržištu, Leopard je već dobio drugi paket zakrpa. U OS X verziji 10.5.2 promenjeno je oko 100 stvari, prevashodno onih na koje su korisnici imali najviše zamerki (bagovitost transparentnosti Dock-a, na primer).



**D**rug "servisni paket" za Leoparda obiluje poboljšanjima (u pitanju je 343MB teško obilovanje) i dopunama popularnih aplikacija kao što su Mail, iChat i Finder. Korisnicima je ponuđena mogućnost da svoj sistem apdejtiju na dva načina, preko Leopardove apdejt aplikacije i, naravno, preko zasebnog paketa koji se može skinuti sa Epl sajta.

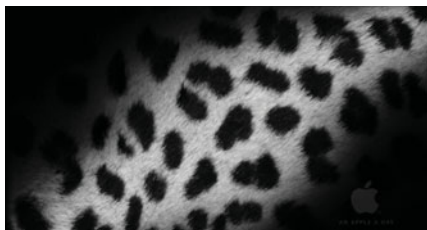
Evo pregleda najvažnijih izmena:

- AirPort-u je povećana stabilnost i pouzdanost konekcije.
- Back to my Mac servis sada podržava još više rutera manje poznatih proizvođača.
- Dock sada ima opcije listnog i foldernog pregleda, a mrežni pregled dobio je novu pozadinu.
- U iCal-u otkazani sastanci više ne ostaju u kalendaru. Takođe je povećana stabilnost prilikom sinhronizacije a i popravljani su drugi manji bagovi.
- iChat sada brže i sigurnije otvara History. Pored raznih sitnih bagova, povećana je stabilnost veze kod pojedinih rutera.
- Finder je sada mnogo stabilniji program. Ubijeni su mnogi crashbug-ovi i popravljene razne greške sa kojima se korisnik mogao suočiti prilikom rada.



## Mac OS X Leopard

• Program koji je dobio najviše izmena je Mail. Povećana je preciznost Data Detector-a, a RSS fidovi sada bez problema stižu u Inbox. Dodata je opcija pregleda velikih ikonica u Mailbox-u, i takođe je poboljšan način funkcionisanja AOL baziranih poruka u sandučetu. Pored toga, mnoge sitne greške se ubuduće neće



• Za kraj, Time Machine je dobio meni za lakši pristup opcijama programa. U podešavanjima može biti uključen i ekstra meni sa dodatnim opcijama, a statusni meni je sada uključen po difoltu. Takođe, više nema problema sa prepoznavanjem pojedinih eksternih diskova. Pored ovih krupnijih izmena, radilo se i na ukupnoj stabilnosti programa i popravci sitnih bagova.

Nabrojali smo neke od najvećih izmena, a nije na odmet pomenuti da su, između ostalog, popravljeni i "Dashboard", "Desktop", "iSync", "Preview", "Safari", i "Login" i "Setup Assistant". Malo više prostora daćemo vesti da je Epl u 10.5.2

uvrstio i podršku za RAW formate kamerama sa kojima Leopard do sada nije radio.

Elem, Epl je tako progurao svoj drugi paket zakrpa usred ogromne medijske buke o glamuroznom prvom servisnom paketu Viste, koji nakon godinu dana od izlaska sistema za trake ne donosi ništa osim tehničkih, nevidljivih poboljšanja. Možemo zaključiti da je i Epl u sličnoj situaciji kao Fajrfoks, jer iako ima realno bolji operativni sistem od "Majkrosofta", mora da radi tri puta više od konkurenta kako bi lenje korisnike naterao da pogledaju i na drugu stranu.

pojavljivati. Među njima je problem sa skrolovanjem kroz "To-Dos", i problem pri kojem je prevlačenje linka iz Safarija u Mail pravilo atačment umesto linka.

• Radilo se i na povećanju stabilnosti Parental Control-a, a poboljšan mu je i web filter. Kao i kod većine drugih aplikacija, ispravljeni su sitni bagovi.

• Štampanje je takođe unapređeno. Štampači koji su instalirani na nekom drugom računaru više ne nestaju u nekim slučajevima kada se kompjuter baci na "Sleep", a program sada bolje radi sa "MS Office" aplikacijama. Celokupno štampanje je sigurnije, stabilnije i brže.

• Sistem će se automatski gasiti ako automatski popravak diska ne uspe tokom buta. Generalna stabilnost sistema prilikom rada sa spoljnim aplikacijama je sada mnogo veća. Takođe, svi oni koji su se žalili na preciznost "grammar checker-a" više neće imati mnogo argumenata.



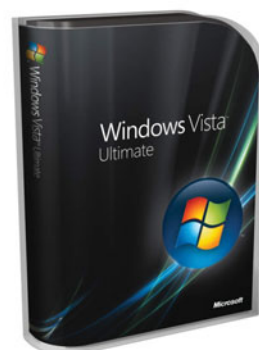


# VISTA SP1

Prošlo je godinu i kusur od prve verzije "Viste", i redmondski inženjeri zaključili su da je došlo pravo vreme da svet vidi prvi zvanični paket zakrpa za novi "Majkrosoftov" sistem.

Iako je mart zakazan kao mesec lansiranja, već početkom februara na internetu su se mogli naći torrenti za skidanje SP keca, što su mnogi sajtovi iskoristili da daju javni sud o toliko očekivanom apdejtju. Ono što je "Majkrosoft" obećao u paketu je bolja hardverska kompatibilnost, povećana pouzdanost, čvršća sigurnost i bolje generalne performanse računara.

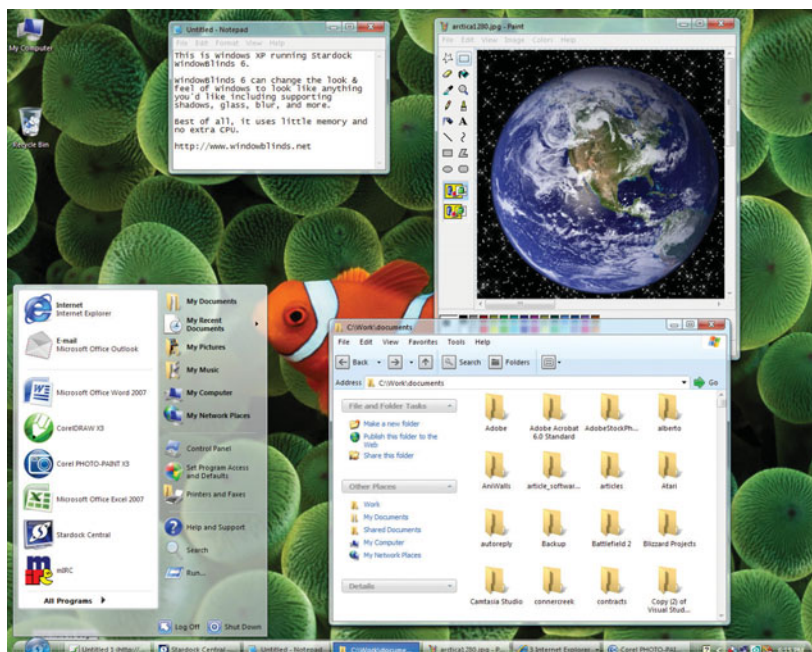
Kao što smo najavili u nekom od prethodnih brojeva, SP1 će se mnogo razlikovati od prethodnog servisnog paketa koji je MS izbacio, XP SP2 koji je bio pravi novi sistem u malom. SP1 je više kodni apdejt i neće sadržati (bar ne u nekoj velikoj meri) dizajnerska poboljšanja, moćne nove alate ili nezaobilazne dodatke postojećem softveru.



## Instalacija

Uvek od početka, naravno. Servisni paket moći će da se instalira automatski, preko Win servisa za apdejt, ili ručno, preko DVD-a. Lakši način je, naravno, automatski. Za razliku od XP SP2, Vista SP1 je modularan paket, i skidaće se i instalirati samo one stvari koje su potrebne korisnikovom računaru. S tim u vidu, evidentno je da će oni koji su uredno puštali "Automatic Updates" da radi svoj posao, u najkraćem roku preći na SP1. Ipak, oni koji još šljakaju na korenoj verziji Viste, moraću prvo da instaliraju tri apdejta koji su neophodni pre apgrejda (dva, ako nije u pitanju "Enterprise" ili "Ultimate" verzija sistema). Tek posle toga na red dolazi konkretan SP.

Druga varijanta je apdejt sistema preko DVD-a. "Majkrosoft" će ponuditi korisnicima da sa njihovog sajta preuzmu sliku DVD-a na kojem je snimljen kompletan servisni paket. Ako imate više od jednog računara, ili nemate pristup internetu, ovo je najbolji način da unapredite svoj sistem. Apdejt ovom metodom, na prosečnom računaru ne bi trebalo da traje duže od jednog sata.







Tokom tog perioda, kompjuter će se često restartovati i neće biti moguće koristiti ga. Naravno, pločica koja pokazuje napredak procesa je (skoro) uvek vidljiva. Takođe je moguće vratiti se na staru verziju, ako vam se SP, slučajno, ne dopadne.

## SP1

Kao što rekosmo, vidljivih izmena je vrlo malo. Nasuprot tome, SP1 okrenuo se u svojih 300 izmena poboljšanjima 'ispod haube', koja će, istini za volju, prosečnom korisniku malo značiti. Evo sažetka onog što je menjano u servisnom paketu:

- Pouzdanost sistema: prevencija gubitka podataka tokom izbacivanja NT formatiranog prenosnog drajva, poboljšanja TCP/IP V6 protokola, bolja 'sleep' funkcija, efektivnija 'Remote Assistance' aplikacija, dodatna zaštita enkripcijom prilikom bekapa podataka.
- Izvršavanje naredbi (performans): manja potrošnja bendvita tokom prolaza kroz deljenje na mrežne računare i mnoga poboljšanja u programima "ReadyDrive", "SuperFetch" i "ReadyBoost".
- Sigurnost: poboljšana "Bitlocker" enkripcija u "Enterprajz" i "Ultimet" sistemima dodavanjem multifunkcijskih metoda autentikacije, dodata mogućnost enkripcije i drugih diskova, ne samo butabilnog, poboljšane Smart Card funkcije.
- Ostalo: SP1 doneće mnoge nove standarde u Vistu, uključujući Direct3D 10.1 za 3D igrice, xFAT za bolji rad sa HD-DVD i Blu-rej diskovima, poboljšani MPEG-2 dekodirer i drugo.

## Performans

Nakon poređenja vremena koje je potrebno sistemu sa servisnim paketom i bez njega da izvrši neki zadatak, pokazalo se da je SP1 u nekim slučajevima bio veliko poboljšanje, dok je u drugim nudio isti, nekad čak i gori performans.

Prilikom kopiranja fajlova, SP1 pokazao je katastrofalan rezultat u odnosu na čisti sistem kada je trebalo pisati na eksterni hard disk, rezultat je bio izjednačen kad je sa njega trebalo čitati, dok je SP1 ostvario nešto brže kopiranje fajlova u okviru jednog hard diska.

Što se tiče aplikacija, njihovo ponašanje je prilično poboljšano nakon instalacije SP1. Po testu koji je rađen u Fotošopu, dok je rovitom sistemu trebalo 273 sekunde da izvrši određeni zadatak procesovanja slike, SP1 je to uradio za gotovo minutu manje, tj. za 217 sekundi. Slično je prošao i enkodirer pesme, ali je razlika manje drastična i iznosi oko 1,5% u korist sistema sa servisnim paketom.

Brzina paljenja i gašenja računara ostala je ista, a ono što će mnoge razočarati je da je Vistina potrošnja laptop baterije smanjena za izuzetno mali procenat, iako je "Majkrsoft" izneo tvrdnju da je po njihovom istraživanju, 14 od 16 baterija reagovalo primetno pozitivno na SP1.

## Podrška

Kao i u većini slučajeva kada je reč o Redmondovom softveru, i ovde postoji dokumentacija na internetu o tome šta korisnik treba da zna pre, tokom i posle instalacije apdejta. Takođe, unapređen je i sam proces apgrejda, koji bi trebalo da osigura da ne dolazi do pada sistema ukoliko apdejt ne uspe, ili bude nasilno prekinut. U tom slučaju, instalacija zakrpa će se nastaviti pri sledećem butu.

## Zaključak

Na kraju ne možemo a da se ne osetimo blago iznevereni nakon instalacije apgrejda. Uvek je dobro imati najnoviju verziju nekog softvera, ali i pored jasnog "Majkovog" upozorenja da ovaj SP neće biti ni blizu XP SP2, ipak smo očekivali neke, da kažemo, vidljivije stvari. Većina prosečnih korisnika apdejt neće osetiti, ali će izgubiti vreme odrađivanjem istog. Ostaje neki povećani osećaj sigurnosti, jer znamo da stvari ispod haube sada rade mnogo lakše, ali ono što kecu fali jeste nešto, bilo šta, na šta možemo konkretno da uperimo prstom i kažemo, evo, zbog ovoga svako treba da instalira SP1. No, apdejt je džabe, a što je džabe i Bogu je drago.



# BLIZARD: BUDUĆNOST FAJRFOKSA

Na Linuks ekspozeu u južnoj Kaliforniji, veliki entuzijasta i dugogodišnji član razvojnog tima "Fajrfoksa" Kristofer Blizzard, govorio je o budućnosti lisice, prevashodno o dugoročnim ciljevima, trećoj verziji brauzera i pokušajima "Mozilinog" tima da napravi softver za mobilne telefone.

**B**lizzard se prvo osvrnuo na dugoročne ciljeve, neki kažu i viziju, kompletnog tima koji radi na najrazvijenijem brauzeru na planeti: "Naš dugoročni cilj jeste osiguravanje interneta kao otvorene i plodne platforme". Kris nije propustio priliku da očepi "Majrosoft", rekavši da je zabrinut kad je reč o novim tehnologijama poput Redmondovog "Silverlajta" i "AIR"-a kompanije "Adobe". Po njemu, aplikacije poput navedenih prete otvorenim standardima web-a, što je upravo ono što "Mozila" pokušava da sačuva. Internet, kaže on, mora biti sačuvan od aplikacija koje su vezane za specifičnog vendara, razvijanjem i promovisanjem istinski vendor-neutralnog softvera koji je dostupan svim korisnicima i programerima.

Od dugo očekivane "trojke" traži se pre svega manja potrošnja resursa i veća stabilnost. Blizzard navodi da će ona to i doneti, jer se poboljšanja pre svega odnose na korisnički interfejs, resurse, ponašanje brauzera i kompatibilnost sa operativnim sistemom. U novoj verziji tako, između ostalog, možemo očekivati da se polje sa URL adresom automatski popunjava, pun zum stranice, novi interfejs "download" i "bookmark" menadžera, kao i novi sigurnosni panel.

Što se tiče potrošnje memorije, ona i dalje predstavlja jednu od najvećih zamerki koju korisnici imaju, ali Blizzard kaže da su programeri učinili "ogroman progres" na rešavanju ovog problema, između ostalog,

smanjivši broj memorijskih alokacija pri pokretanju za 100,000, i smanjivši količinu X server memorije koju FF troši kad radi na Linuksu.

Pored "trojke", svet željno očekuje i "Mozilinu" opciju kad je reč o brauzerima za mobilne telefone. Kristofer Blizzard kaže da je razočaran trenutnim mobilnim internet tehnologijama koje, po njemu, ne uspevaju da prenesu ceo net doživljaj. Po njemu kompromisi nisu potrebni, a kao primer za to navodi iPhone i Safari (Može li neki primer koji ne košta 500 evra?). "Mozila" će čak otići i korak dalje (nadamo se ne po ceni) od "Epla", koristeći tehnologiju koju imaju današnji telefoni, kao što su GPS, kamera, i osnovna svrha mobilnog telefona, razgovor. "Ono što radimo na mobilnom polju utičeće pozitivno i na desktop aplikaciju". Pitamo se da li je Kris ovde mislio na čet, na kojem se, kao delu "Fajrfoksa", već dugo radi? Naime, "Firefox Live Chat" je hrabar volonterski projekat, koji zbog silnih teškoća (nedostatak ljudstva koji bi se upustio u kodne glavolomke koje on nosi) vrlo slabo napreduje. Servis je trenutno dostupan, ali je u beti i vrlo, vrlo bagovit. Na njemu trenutno radi oko 20 volontera, u sesijama od 3 do 4 sata. Na "Fajrfoksu" trenutno radi nešto više od 1,000 koda iz celog sveta, 20,000 "nightly" testera, 500,000 beta testera, a sam brauzer svakodnevno koristi 50 miliona ljudi, od 125 miliona koji ga imaju instaliranog. "Fajrfoks" već godinama beleži konstantan rast u popularnosti, i očekuje se da će ga uskoro koristiti trećina evropskih surfera.





**PLAY!**



# gameS

## Šta možda niste znali o GameSu?

U GameS prodajnim objektima možete pronaći oko 800 različitih igara za PC. Ovim je GameS postao ultimativni izbor kada je kupovina i nabavka novih i starih naslova u pitanju.



samo  
u martu  
**1999 din**

## Mart 2008. GameS akcija\* World of Warcraft Game Card po specijalnoj ceni

\* Samo za članove Priviledge Card kluba



\*\* Član Priviledge Card kluba možete postati ukoliko ostvarite zbirne kupovine u iznosu od 3000 dinara u GameS prodavnicama, kupovinom u GameS prodavnici u promotivnom periodu po otvaranju, ili učešćem u nagradnim igrama domaćih magazina. Članstvo u klubu vam omogućava popuste pri kupovini i to od 2-5% na konzole i od 5-10% na igre. Od ovog meseca Priviledge Card vam omogućava učešće u specijalnim mesečnim akcijama uz još mnogo, mnogo iznenađenja.

# GameS d.o.o.

[www.game-s.co.yu](http://www.game-s.co.yu) • [office@game-s.co.yu](mailto:office@game-s.co.yu)

**Lanac specijalizovanih radnji za prodaju igara, konzola i prateće igračke opreme.**

GameS Beograd | Dečanska 12, 11000 Beograd • Tel/Fax: 011/3345 062 • [decanska@game-s.co.yu](mailto:decanska@game-s.co.yu)

GameS Novi Sad | TC "Sad Novi Bazaar", Bul. Mihajla Pupina 1, 21000 Novi Sad • Tel.: 021/521 357 • [bazaar@game-s.co.yu](mailto:bazaar@game-s.co.yu)

GameS Delta City | Jurija Gagarina 16, Novi Beograd • Tel.: 011/3129 552 • [city@game-s.co.yu](mailto:city@game-s.co.yu)



Wii

NINTENDO DS

PC CD-ROM

PSP

PlayStation.2

PLAYSTATION 3

